ЕКСКЛУЗИВНО

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Тактика и стратегия от следващо поколение

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (76), АВГУСТ 2004

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

ПЛАКАТИ

Ground Control II

Battlefield Vietnam

REVIEW

GROUND CONTROL 2

Operation Exodus

PREVIEW

THE LORD OF THE RINGS

The Battle for Middle Earth

PREVIEW

Rome: Total War

Prince of Persia 2

REVIEW

Alias • Kreed • Ballance

LIFESTYLE

> Bodybuilding Team – Спортна фантазия във виртуалния свят

HARDWARE

> Нови, по-бързи AMD процесори и чипсети

> Флашкарти

SOFTWARE

> eDonkey, eMule – Магарешки работи в p2p мрежите

PS MANIA

> Richard Burns Rally

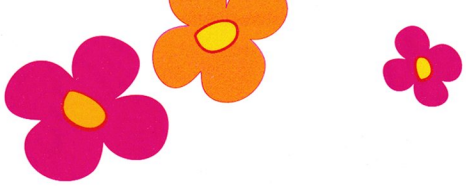
> Onimusha: Blade Warriors

> Samurai Warriors

дистрибуция

3 800819 012204 >

www.mart.bg



> МУЗИКАТА НАТВОЕТО ЛЯТО

телевизия ММ, ефир: 088 10 31, 098 10 31, www.mmtv.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 8 (76), АВГУСТ 2004

НОВИНИ

Геймърски новини 06
Mixed news 56

PREVIEW

The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth 08
Rome: Total War 10
Prince of Persia 2 16
Full Spectrum Warrior 22

FIRST LOOK

Xpand Rally 30

REVIEW

Ground Control II: Operation Exodus 12
Spider-Man 2: The Game 18
Soldiers: Heroes of World War II 24
Alias 28
Myst Uru: The Path of the Shell 32
Kreed 34
Aura: Fate of the Ages 36
Mashed 38
Ballance 40
Shrine: Circus Tycoon 41
Championship Soccer 2004-2005 Edition 42
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 – Island Hopping 43

PS MANIA

PS News 45
Forgotten Realms: Demon Stone 46
Fight Club 47
Samurai Warriors 48
Onimusha: Blade Warriors 49
Richard Burns Rally 50

CHEATS

Console Cheats 51
PC Cheats 55

STRATEGY GUIDE

Warlords Battlecry III 52

SOFTWARE

Магарешки работи 58
Best Free Soft 07 2004 66

HARDWARE

Дигиталната памет на народите 60
Нови, по-бързи AMD процесори и чипсети 62
Computex 2004 65

TABLE GAMES

Кубчето на Рубик 67

LIFESTYLE

Bodybuilding Team 68

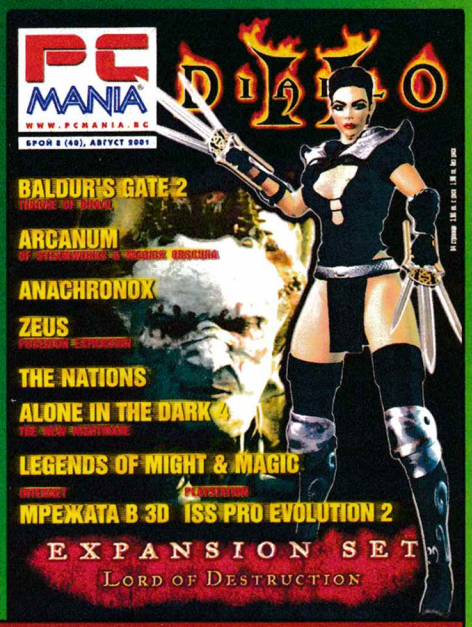
ПИСМА

Pisma@pcmania.bg 70

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 72

Sic vis pacem, para bellum
"Искаш ли мир, готви се за война"
латинска поговорка



преди три години

Ако хвърлим бърз поглед към броя от преди три години, ще се сблъскаме с експанжъна на Diablo, две-три запомнящи се геймки, феноменални 120-гигабайтови дискове и още поне едно важно нещо. Тогава беше обявено първото издание на Световните киберигри, което накара много хора по света да погледнат компютърните игри под един по-сериозен ъгъл. Да си ги представят като спорт на ума, на въображението, реакциите и интелекта, а не като забавящо физическото развитие на децата губи-време. Искрено се надявам този дебат да изглежда все по-нелеп, но нещата се променят с различна скорост в главите хората. Ако тук можем да се позовем на регионалната си изостаналост, какво да кажем за принц Чарлз, който в новина от същия онзи брой казва, че "световната общественост трябва да полага всички необходими усилия да отклонява децата от мониторите". Свикнали сме да смятаме, че цивилизацията се движи от запад на изток, но това е само поредното клише, което не е зле да преосмислим. Как да съпоставим изказванията на фриволния британски престолонаследник и решението на южнокорейското правителство да издигне гейминга в ранг на държавна политика и да съдейства активно за развитието му? Явно в Азия не само осмислят доста бързо реалностите на новия технологичен свят, но и имат куража да вземат важни и адекватни решения за бъдещето. Що се отнася до България, то участието ни досега и световната титла от миналата година доказват, че имаме потенциала. И ако държавата забележи това, няма да сбърка.

Петър Табов

В очакване на Играта...

Голямото чакане е към своя край. В момента, когато пиша тези редове, до излизането на Играта остават около 2 седмици. Играта с главно "И". Играта, чиято първа част направи така, че гейменето да се превърне от обикновено хоби в най-вълнуващата ми мания. Преди около 10 години тя ме принуди да профукам жалките си спестявания за свръхбързия за времето си 66-мегахерцов интелски процесор 486. Играта, която обърна представите ми за компютърна визия, показвайки на света какво е това 3D-екшън. Очаквам я да излезе и аз вече не знам откога. Вероятно се досещате – става дума за DooM 3.

Без бой си признавам, че съм пристрастен към тази игра и с трепереща ръце се готвя за нейната трета част. Дори вече започвам да си правя сметките дали още сега ще мога да си позволя допълнителни 512 MB RAM и още по-бърз GeForce FX. Защото, както обикновено, едва ли ще можем да направим по един нормален DooM, без преди това да направим и подобаващ ъпгрейд...

Но както и да е – към DooM 3 са насочени погледите на милиони геймъри с дългогодишен стаж. До голяма степен те явно са се понаиграли и все по-често започват да роптаят срещу липсата на иновативни идеи в бранша. Творението на класиците от id Software е призвано да помете конкуренцията като торнадо от "След утрешния ден" – центъра на Лос Анджелис. В съзнанието на масовия геймър DooM 3 е призвана да се превърне в новия еталон за триизмерна анимация. И направо не ми се мисли, ако Джон Кармак & компания се издънят в тази толкова задължаваща мисия. Просто очакванията към тази игра са толкова големи, че авторите ѝ нямат право на грешка. За щастие след по-малко от две седмици вече ще знаем дали всичките тези години трепетни мигове са си заслужавали...

Ако обаче трябва да сме честни, не всички са толкова еуфорично настроени заради скорошната премиера на DooM 3. Съвсем наскоро ми попадна феноменален сайт, който пропагандира забрана на играта още преди тя да е стигнала до пазара. Въпросната интернет страница (bandoom.tk) очевидно е хоствана от християнски фундаменталисти, според които разцъкването на DooM 3 гарантира на всеки покварен геймър еднопосочен билет към Ада. Особено оригинална е аргументацията, с която авторите на сайта защитават идеята. И защо, според вас, DooM 3 би трябвало да бъде бъде спрян? Ето и отговорите на този въпрос, които според създателите на страницата са "100% истина!". :)

- Рекламира Сатаната и неговите многобройни слуги!
- Въпреки че убиваш демони, все още си изкушен от сатанистките сили!
- Хората, които са направили тази игра, очевидно почитат Сатаната!
- Играта е направена, за да пропагандира сатанизма и неговите отрицателни идеи!
- Играта е насочена към тийнейджърска аудитория, която лесно се манипулира!
- Играта е направена така, че да плаши хората и да им покаже страхотната сила, с която Сатаната може да въздейства на човешкото съзнание. Тя прави това толкова успешно, че самото играене може да накара хората да почитат Сатаната!
- Играта съдържа екстремно насилие, кървища, култистки ритуали, сатанизъм, живот на други планети, които Господ не е предназначил за заселване от хората и използване на оръжия.
- Реалистичната графика също се опитва да възхвалява Сатаната!

На адрес bandoom.tk ще можете да откриете също колажи на любимия ни звезден командос, който е в лапите на огромно адско изчадие и напразно отправя молби към Господ. Също така на папа Йоан Павел Втори, който се опитва да измъкне диска на DooM 3 от ръцете на млад и заблуден католик. Ще се срещнете и с две зомбита, които щъкат напредназад с весели възгласи "Jesus saves!"...

Ако питате мен обаче, само след две седмици единственото нещо, което ще може да save-не живота на въпросните зомбита, е клавишът за load-ване F9. :) А пък на създателите на въпросния сайт мога да препоръчам да наблегнат на комбинацията от ctrl + alt + del. Или по-добре да дръпнат щепсела на своето PC. И то за дълго...

Морган Кроу

FOLK
SMS КАРТИНКА
целувам те... 524473
Mercedes 524474
524475
524476
524477
524478
524479
524480
524481
524482
524483
524484
обади се от стационарен телефон на 0900 40 400 за абонати на GloBul и Mtel
изпрати sms на номер 2260 за абонати на Mtel и GloBul
WWW.FOLK.BG
ЗАБАВНИ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ
9503
9504
9505
9506
9507
обичам те!
9508
9509
9510
9511
9512
9513
9514
9515
9516
9517
9518
9519
9520
ФОЛК ХИТОВЕ
мелодия
код
никол - вкус отровен
деси слава и играта-бъди добро момче
гергана - гасна по теб
деси слава - забрави за мен
деси слава - мъжки номера
глория - присъда
кючек - хари потър
ивана - освободете дансинга
амет - гъци гъци
деси слава - лъжа
райна - хиляди жени
таня боева - лутам се
дуле и коки - марама
вероника - искам те завинаги
магда - нямам душа
анелия - две тела
камелия - ти си виновен
константин - да те усещам
глория- очакване
НОВО
моно поли
524420 524439
524421 524440
524422 524441
524423 524442
524424 524443
524425 524444
524426 524445
524427 524446
524428 524447
524429 524448
524430 524449
524431 524450
524432 524451
524433 524452
524434 524453
524435 524454
524436 524455
524437 524456
524438 524457
ЗАБАВНИ ЦВЕТНИ АНИМАЦИИ
модели GSM:N-3100, 3650, 5100,6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800
524458
524459
524460
524461
524462
524463
524464
524465
524466
524467
524468
524469
524470
524471
524472
НАЙ-ГОТИНИТЕ JAVA ИГРИ
CHOPPER RESCUE
Хеликоптера Чопи е излязъл да се полети в небето. Помогни му да се промуши през пръстените и да вземе силовите ускорители, които го правят неуязвим.
524485
Motorola: T720 Nokia: 6600, N-gage, 3510i, 3520, 3530, 3560,3586i, 3595, 6010, 6015, 8910i, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650 Sharp: GX10, gx20 Siemens: S55 SonyEricsson: T610, Z600
Exotic EYES
Открий екзотичните и голи Еви, скрити зад стената. Използвай бухалката и топката за да разбиеш стената.
524486
Motorola: v300 Nokia: 6600, N-gage, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650 SonyEricsson: T610, Z60
SPACE INCIDENT
Трябва да оцелееш при полет в открития космос и да взривиш колкото се може повече вражески кораби.
524489
Sharp: Gx10 SonyEricsson: P800, T610 Samsung: S100 Nokia: 3510i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 3660, 6600, 7650, N-gage Siemens: S55 Motorola: T720
Goalie
Започва яростната атака на топчетата в супер популярната игра кликомания - тези топчета се размножават по-бързо от зайци.
524492
Nokia: 6600, N-gage, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 6010, 6015, 8910i, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650 Sharp: GX10, gx20 SonyEricsson: T610, Z6
Garfield
Помогни на Гарфийлд да скача от облак на облак за да стигне до неговата любима Пуки, която е в края на всяко ниво.
524487
SonyEricsson: Z600, T610 Sharp: gx20, Samsung: SGH-E700
Nokia: 3600, 3620, 3650, 3660, 6620, 7650, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 6010, 6015, 8910i, N-gage, 6600 Motorola: v525, V600 Sagem: v65 Sonyo: 4900, 5300, 8100
MEGA MAN
Трябва да минете през 15 нива и да съберете 3 безценни артифакта, за да си осигурите място при старейшините.
524490
Nokia: 3650, 7650, N-gage, 3510i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7250 Samsung: SGH-E700 SonyEricsson: Z600, Sharp: GX10, gx20 Siemens: S55 Motorola:
CAVE MAN
Гаджето на Кейвмен е отвлечено! Минете през 4-те нива за да я спасите!
524493
Nokia: 3510i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 3660, 6600, 7650, N-gage
X-Twins
Всяка игра на X-Twins открива серия от знойни снимки на девойки и освен това имаш възможност да свалиш и инсталираш X-Twins с нови секси мацки.
524488
Nokia: 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7650, N-gage, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i
Fortune Kite
Събирай предметите, които ти носят късмет - златни монети, които помагат на хвърчилото да лети по-надалеч или червените торбички, които го предпазват от черна магия.
524491
Nokia: N-gage, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 6010, 6015, 8910i, 3100, 3108, 3200, 3205, 3300,5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 6620, 7650 Sharp: GX10
как да поръчам?
поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс
индекси на марки GSM -и
N Nokia E Sony Ericsson
SI Siemens A Alcatel
SA Samsung M Motorola
поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс
Изпрати с sms на приятел! - изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul
с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс
WWW.FOLK.BG
за контакти e-mail: info@folk.bg
М Телеком ООД

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

СЛУХОВЕ

Fallout 3 и нов The Elder Scrolls от Bethesda

Bethesda Softworks (авторите на културовата ролева поредица The Elder Scrolls, чиято последна серия бе Morrowind) съобщиха, че ще разработят и разпространяват третата част на Fallout – културовото постапокалиптично RPG на Interplay, чиято съдба доскоро бе неизвестна. Компанията твърди, че има намерението да пусне в близкото бъдеще и следваща част на The Elder Scrolls.

Анонс на Painkiller: Battle out of Hell

По Коледа аркадният шутър Painkiller ще се сдобие с официален експанжън. Той ще се казва Battle out of Hell, а действието ще започва веднага след края на оригиналната игра. В него ще откриете една нова сингълплейър кампания, състояща се от десет нива, допълнителни мултиплейър режими, още карти и модели, увеличен арсенал от смъртоносни оръжия, по-големи и по-лоши босове, плюс едитор на карти.

Stolen

Конкурентка на Гарет

Hip Interactive разкриха плановете си за издаване на играта Stolen – реалистична стелт игра от трето лице, в която за първи ще можете да поемете управлението на жена-крадец. Тя се очаква да излезе през пролетта на 2005 и се разработва от Blue 52 в продължение на повече от две години и половина.

НОТ

Скалата във филм по DooM 3

Кечистът Дуейн Джонсън, известен още като Скалата, ще участва в бъдещия филм по играта DooM 3. Правата за екранизирането на този хорор шутър са вече притежание на Universal Studios, тъй като, както знаете, Warner Brothers не направиха нищо по въпроса в уречения срок.

Дуейн Джонсън

DooM 3 детмач на QuakeCon 2004?

Съществуват планове за провеждането на първия детмач турнир по DooM 3 в средата на август на QuakeCon 2004 (видео геймфестивал, който ще се състои в Грейпуайн, щата Тексас). От тази новина можем спокойно да предположим, че id Software имат намерението да издадат хорор шутъра си дотогава и да спазят датата 3 август. Разбира се, винаги може да се проведе турнир и с пресрилийз версия на играта, например.

Бета тестове на Counter-Strike: Source

Valve информираха феновете си, че през настоящото лято имат намерение да започнат ограничени бета тестове през Steam, в които да изпробват Source-версията на най-добрата онлайн игра за всички времена – Counter-Strike. Демек вариантът, който ще се захранва от прословутия енджин на Half-Life 2. Първоначално тестовете ще бъдат достъпни за записалите се към Valve Cybercafe Program, а по-късно – и за всички притежатели на Condition Zero.

Counter-Strike Source

Край с Ultima X

За голямо съжаление на почитателите на фентъзи света на Британия работата по масовата мултиплейър онлайн ролева игра Ultima X: Odyssey е прекратена. Говорител на EA е обявил, че компанията иска да се съсредоточи върху съществуващото вече MMORPG – Ultima Online, чието действие също се развива в света на Лорд Бритиш. Предвижда се създаването на още един експанжън за него.

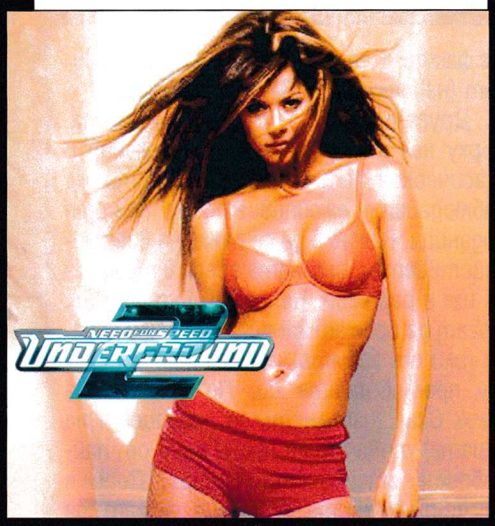
Спират Black9

Разработчиците от Taldren (създали поредицата Starfleet Command) спряха работата по Black9 – екшън игра, която трябваше да се захранва с графичната платформа Unreal Warfare и да използва физичния енджин Karma. Геймката бе забавена още през април тази година и сега надали ще види бял свят въобще.

HOT

Брук Бърк в NFS Underground 2

Не безизвестна гордост Electronic Arts се похвалиха, че едно от най-секси гаджетата на света, подвизаващо се под името Брук Бърк, ще участва (заедно със своите прелести) в тяхната следваща състезателна игра Need for Speed Underground 2! Брук твърди, че е невероятна фенка на коли и че намира покаката на ЕА за "доста вълнуваща".



DELAYS

Забавят и Dungeon Siege II

За съжаление тази екшън ролева игра на Gas Powered Games няма да види бял свят преди пролетта на следващата година. Въпросното заглавие трябваше да излезе края на тази година. Но за съжаление ще трябва да почакаме доста, преди отново да влезем в магическия свят Арана.

Dungeon Siege II

Star Wars Republic Commando по Коледа

LucasArts съобщиха, че излизането на техния тактически отборен шутър Star Wars: Republic Commando ще се забави. Първоначално той трябваше да се появи по рафтовете на магазините през есента. Сега вече се очаква да излезе едва през зимата.

MIXED

Star Wars KOTOR II по-рано

LucasArts изненадаха феновете си приятно като съобщиха, че Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords няма да излезе през февруари 2005, както беше първоначално обявено, а ще подрани. За момента можем да очакваме появата на тази ролева игра в края на 2004 като декември изглежда доста подходящ за случая месец.

Gates of Troy открадната физически!

Пощаджията, който е носил Gold Master диска на историческата стратегия Gates of Troy, е бил брутално нападнат, а чантите му – тафирани.
Забележете – кражбата не е извършена в Интернет от хакери, а чрез истинска физическа саморазправа. Вратите на Троя са разбити, метафорично казано, въпреки че английските власти не споменават да е използван Троянски кон. ;-)

Комикси за BloodRayne

Majesco анонсираха ексклузивно споразумение с Echo 3 Worldwide за публикуване на поредица от оригинални и цветни комикси, направени по историята на играта BloodRayne.
Първата книжка се очаква да излезе на Хелуин заедно с втората част на играта.

СЛУХОВЕ

Command & Conquer III?

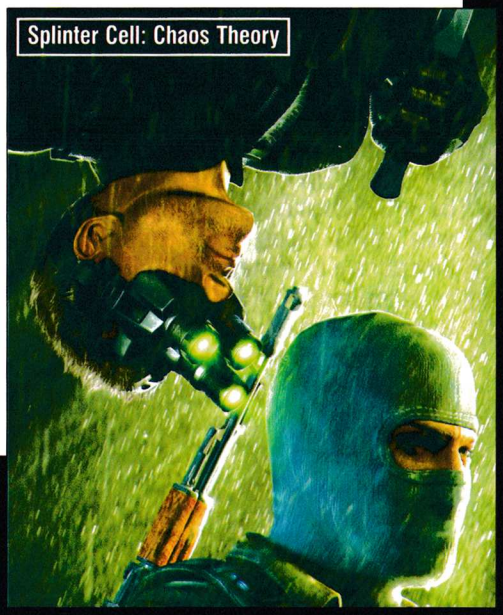
В края на юни из Мрежата се появи един доста мистериозе н скрийншот, който очевидно намекваше за съществуването на идея за трета част на културата поредица Command & Conquer. Полупотвърждаващият коментар от ЕА по повод тази картинка последва незабавно. Адам Айсгрийн: "Това, което видяхте, е начална илюстрация, която направихме преди около една година. Тя е показана на нашите монитори тук в EALA и представлява поле за изследване от типа на "Ами ако?". Илюстрацията ще ни накара да разберем дали искаме или не искаме да включваме нещо в дадена игра, как тя да изглежда, каква да е нейната атмосфера... На скрийншота е показано как Scrin Primal се защитава от атака на GDI в своята база... и очевидно печели... И да, тук при нас все още има няколко момчета от бившата Westwood."

Честит рожден ден, Quake и SW Galaxies

В края на юни две култови игри отпразнуваха датата на своето раждане. На 22 юни Quake удари осмака, а една седмица по-късно Star Wars Galaxies – най-бързо разрастващото се MMORPG, което за момента има над 500 хиляди регистрирани потребители в Северна Америка – стана на годинка. Честит рожден ден и от нас!

Splinter Cell: Chaos Theory до 4 месеца

Слуховете се оказаха верни. UbiSoft потвърдиха, че третата част на стелт приключенията на Сам Фишър ще се казват "Теория на Хаоса", а действието ще се развива в Северна Корея. Играта ще излезе около Коледа както за PC, така и за Xbox.


Splinter Cell: Chaos Theory

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
DooM 3	Activision
Castle Siege: Ballerburg	Hip Interactive
COPS 2170: The Power of Law	MiST land
Shellshock: Nam '67	Eidos
PT Boats: Knights of the Sea	1C Company
Dark Fall: Lights Out	The Adventure Company
Alida	Got Game Entertainment
Atomic Enforcer	Got Game Entertainment
The Political Machine	Ubi Soft
Chessmaster 10th Edition	Ubi Soft
Empires in Arms: The Napoleonic	
Wars of 1805-1815	Matrix Games
Medieval Tycoon	Take 2 Interactive
Outfitter Tycoon	Take 2 Interactive
Gun Metal	MacPlay

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Обикновено, когато някой фен на "Властелина" чуе, че ще правят игра по едноименния филм на Питър Джаксън (или по някой от романите на Толкин), той изпада в див възторг и започва да цвили от кеф. В геймисторията до този момент са се появили доста игри на тази тема. Една от най-забележителните е The Lord of the Ring: The Return of the King – хитът на EA, който следваше действията от последната част на трилогията. Той ви предоставяше възможност да се изживявате като един от героите от Задругата и да направлявате неговите приключения.

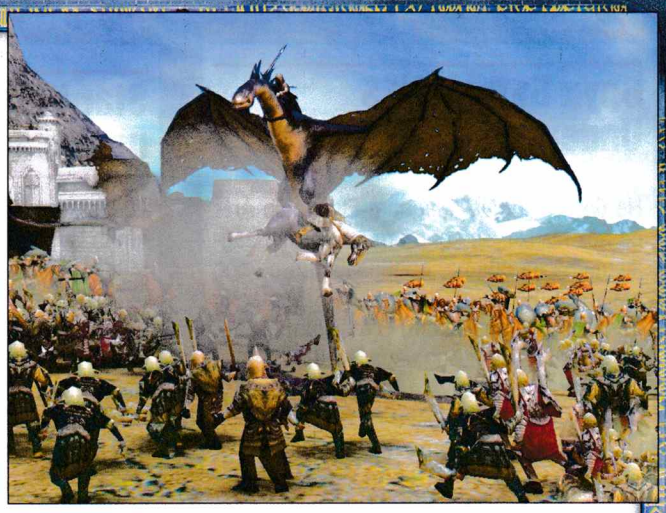
Друго забележително творение излезе под името на Vivendi Universal – хората, които са взели правата върху книгата на Толкин. То се казва War of the Ring и представляваше стратегия в реално време. За жалост премина леко покрай ушите на феновете, без да предизвика твърде висок интерес.

В момента се подготвят още няколко игри на тема "Властелинът на пръстените". Една от тях е Middle Earth Online – мрежова ролева игра, базирана върху творчеството на Толкин. Други две ще излязат от шапката на EA. Еднаma – LotR: The Third Age, ще представлява RPG, в което геймърът ще управлява цяла група герои "а ла Baldur's Gate". Втората е стратегия в реално време и се разработва от хората, създали C&C: Generals – Zero Hour.

На тазгодишното E3 тя спечели наградата

„Най-добра стратегия"

преборвайки основния си конкурент Rome: Total War. Сигурно вече сте се досетили, че става въпрос за Lord of the Rings: Battle for Middle Earth. Сега нека се спрем малко повече на това многообещаващо заглавие.



Lord of the Rings: Battle for Middle Earth ще използва силно модифицирана версия на графичната платформа, която захранва C&C: Generals – Zero Hour. Както вече споменах, играта ще проследява действията от трилогията на Питър Джаксън и ще ви предостави възможност да командвате както силите на злото, така и тези на доброто. Из нивата ще присъстват всички по-важни места и замъци от Толкиновия епос като Минас Тирит, Шлемов дол, Черната порта, Айзенгард и други. Действието ще се развива на интерактивна стратегическа карта, която ще ви предостави възможността да гледате света на „Властелина" от така наречения „Божествен поглед". Тя е изградена изцяло върху скиците, използвани във филма, което помага за нейната достоверност. Върху нея може да придвижвате армиите си или пък да забележите по-важните места. Освен това тя ще е анимирана и добре раздвижена. Доказателство за интерактивността ѝ е фактът, че ако унищожите Минас Тирит (например), това ще се забележи.

Другата карта е тактическата. Върху нея може да водите сражения в класическия RTS-стил или просто да наблюдавате ежедневието на вашите поданици. Важно е да се каже, че взаимодействието с околната среда в тази игра ще е огромно. Например Ентите ще могат да взимат камъни от някои сгради (или от земята) и да ги мятат срещу противниците си. По думите на Марк Скаг (изпълнителен продуцент на играта) това ще ги прави едни от най-добрите стенобойни машини. Дори и най-обикновените орки ще могат да хвърлят... трева и пръст.

Може да ви звучи леко пресилено, но

Масовката е почти на нивото на филма

Спомняте ли си оркската армия пред

„БИТКАТА ЗА ШЛЕМОВ ДОЛ ЗАВЪРШИ.
БИТКАТА ЗА СРЕДНАТА ЗЕМЯ ТЕПЪРВА ЗАПОЧВА."
ГАНДАЛФ, ВЛАСТЕЛИНЪТ НА ПРЪСТЕНИТЕ: ДВЕТЕ КУЛИ

REALTIME STRATEGY	
издател	EA Los Angeles/Electronic Arts
сайт	www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/home.jsp
излиза	ноември 2004

Шлемов дол или силите на Саурон, събрани пред столицата на Гондор – Минас Тирит? Я си представете такава армия и на екрана на вашия монитор и само вие да я управлявате? Да, това ще е напълно възможно. Хората от EA са се стремили да постигнат максимална достоверност в сравнение с филма и по думите на Марк Скаг за момента се справят доста добре. Ще имате на разположение и така нареченото "пушечно месо" – евтини, слаби и бързо тренериращи се единици. На този етап това са орките (за злите сили) и селското опълчение (за добрите). "Пушечното месо прикрива по-мощните единици като героите или олефаните (мамутоподобните същества с площадка за стрелци на гърба си)", разказва Марк Скаг. Целта е играчът да се концентрира върху управлението на тези по-силни воини.

Като всяка себеуважаваща се стратегия и Battle for Middle Earth ще предложи няколко уникални враждуващи фракции. Към силите на добрите спадат рохаримите и гондорците, докато злите се попълват от бойци на Айзенгард и Мордор.

Всяка една от фракциите ще е толкова специфична, че ще изисква коренно различен стил на игра, казва Марк Скаг. Например Гондор ще са предимно защитна нация и само те ще имат отбранителни катапулти. Айзенгард пък разчита на услугите на динамита и численото превъзходство (безмозъчните орки са евтини, а и се произвеждат в индустриални количества).

Да не забравяме и елитните дивизии от Урук Хай. За привържениците на елфите също е помислено. Само с „майсторите на лъка" обаче няма да може да играете – те също ще имат свои единици и сгради, но не са обособени като отделна фракция.

Дъстин Броудър (главен дизайнер на играта) разказа и доста интересни неща около формациите на бойните единици. Както във филма, така и в играта те ще са един много важен аспект.

Ще има доста комбинации: Гледах едно филмче, където няколко стрелци бяха лесна плячка за банда орки, а после като на помощ дойдоха няколко гондорски елитни пазачи, те пък бяха избити от един трол, награбил дърво. В следващата сцена обаче стрелците бяха обградени от пазачите. Тролът бързо беше свален от бойците с лъкове, а орките не успяха да стигнат до тях благодарение на елитните гардове. Ще има доста голям набор от формации – всяка със своето приложение за определена ситуация.

Дори играчите ще могат да създават свои собствени нестандартни бойни редове, което ще предложи един изключително богат тактически елемент. Особено в мрежова игра срещу живи опоненти.

Изкуственият интелект на противниците също няма да е за подценяване. Всяка единица ще реагира според умствения си потенциал. Ако например един елефант бъде подпален, той ще се паникьоса, ще стане неуправляем и ще започне да мачка всичко по пътя си, дори своите собствени войници. Ако обаче някой ент бъде запален, то той ще гледа първо да се изгаси (ако е възможно, разбира се) и чак тогава ще търси отмъщение.

Интересно е също така, че

Единиците ви ще изразяват емоции

които ще оказват влияние върху хода на бойните действия. Например, ако един гондорски воин се изправи срещу орк, то той не би се уплашил, но ако срещу него изникне трол, боецът би се смутил, паникьосал или дори би избягал. Разбира се, реакцията на войниците ви ще е различна всеки път и ще се влияе от много фактори. Смут в бойните редици може да се предизвика и от многочислеността на врага. Ако обаче около армията ви се бие някой герой, то тя ще е по-мотивирана. Тук е мястото да спомена, че воините ви ще изразяват емоции на радост след спечелена битка. Дори ще можете да чуете от тях подобна реплика: „We own these orcs, let's go and get more!". Също така единиците ще имат няколко вида анимации за атака и защита. Тоест май идва краят на системата: „Аз те ударих, сега ти си на ход".

Преди малко споменах наличието на герои. Излишно е да казвам, че те ще са изключително силни единици. Освен познайниците от филма, ще можете да изградите свой собствен юнак и да го превърнете в легенда. EA обещават и дребни „Великденски яйца", скрити из нивата. Разбира се, когато щракнете върху единица няколко пъти последователно, тя ще изразява забавна емоция или ще казва смешна реплика...

Идва ред и на най-важния въпрос – кога ще дочакаме тази многообещаваща стратегия? Е, плановете на EA за пусковата дата са за есента на тази година и по-конкретно за ноември. А когато се настани на нашите PC-та, дали ще може да я подкараме? Според EA, ако може да стартираме Zero Hour, то безпроблемно ще може да играем и Battle for Middle Earth. Тъй че не ни остава нищо друго, освен да почакаме битката за Средната земя да започне. А тя тепърва предстои...

Кирил Илиев

Transcend Radeon 9200 SE, 64MB DDR
AGP 8X - 2GB/sec transfer bandwidth
Поддържа DirectX 8.1 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Transcend Radeon 9200, 64MB DDR
AGP 8X ; 128-bit memory interface
Поддържа DirectX 8.1 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Transcend Radeon 9600 SE, 128MB DDR
AGP 8X ; 64-bit memory interface
Поддържа DirectX 9 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Transcend

Transcend Radeon 9800 PRO,128MB DDR
AGP 8X ; 256-bit memory interface
Поддържа DirectX 9 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Две години гаранция!

POWERED BY ATI

Transcend Radeon 9200 SE, 128MB DDR
AGP 8X - 2GB/sec transfer bandwidth
Поддържа DirectX 8.1 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Transcend Radeon 9200, 128MB DDR
AGP 8X ; 128-bit memory interface
Поддържа DirectX 8.1 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Transcend Radeon 9600 XT, 128MB DDR
AGP 8X ; 128-bit memory interface
Поддържа DirectX 9 и OpenGL 1.3, DVI-I/TV-Out Port

Distributed by SC SOFT COMMUNICATIONS LTD.
tel: 02/9502325 e-mail: sales@scomms.com

София
Stemo - бул."Черни връх" 17; 02/9633661
Alex Systems - ъгъла на бул."М.Луиза" и ул."Поп Богомил"; 02/9833190
KUNTOROV - ул."Г.С.Раковски" 122А; ул."Граф Игнатиев" 18 - "Оринджи център"
Unex - ж.к. Надежда 5; бл.525 вх.Б; 02/9343015

Плевен
STRING - ул."Найчо Цанов" 1, 064/801162

Кюстендил
Es-Net - бул. България 19

www.softcom.911.bg
www.get.bg

Ако имате пропуски в античната си обща култура, Rome: Total War е сгоден случай да се отървете от тях

ROME TOTAL WAR

Поредицата Total War е добре известна на любителите на стратегическите игри. В най-новата ѝ част епическите битки и премерения микроикономически разум ще вършат чудеса. Rome: Total War се очертава като едно от най-чаканите заглавия през есента на иначе сравнително постната откъм сензации и продукти 2004 година. След няколкото дни, прекарани в ровене, четене и сравнение с предшественика Medieval: Total War, мога да ви отговоря и на евентуалния въпрос: струва ли си очакването? О, да! Потенциалът на стратегията Rome: Total War е огромен. За това говори вниманието, отделено ѝ на геймърското изложение E3. Играта отнесе приза за „Най-добра стратегия" на миналогодишното издание на този най-уважаван форум за компютърни забавления.

Историята досега

Поредното отроче на разработчиците от Creative Assembly продължава историческата нишка на поредицата. Първият представител – Shogun, ни даваше възможност да опитаме битки в Далечния изток и да проследим военно-икономическото развитие на Азия през Средновековието. Вторият – Medieval, в най-груби щрихи ни показа как е изглеждала картата на Европа по това време и ни демонстрира мощта на църквата, религията и феодалните бракове. Rome: Total War прави историческа крачка назад и ни връща във времето на Римската империя, показва ни нейния възход и падение. Така ще можем да се насладим както на културно-икономическото наследство на Рим – акведукти, пътища, философи, наука, така и на военните му постижения – сблъсъците с Картаген, с германските племена, с галите и с останалите дребни и по-големи съперници, огънали се под натиска на империята.

Отделните части на Total War се появяват, следвайки равна ритмичност от две години, някъде около септември. Засега няма официално обявена дата, освен съобщението на официалния сайт на проекта, че играта ще бъде на пазара през есента „със сигурност".

Какво ново и конкретно

Подобно на предшествениците си, Rome: Total War предлага сингълплей кампания, възможност за водене на мигновени битки или мултиплейър – през LAN срещу максимум 8 и по Интернет – срещи на не повече от четирима души. В сингълплей режим действието започва с обединението на Италия през 270 година преди Христа и продължава до нулевата година. Освен различни нации (гали, картагенци, германи и др.) можете да избирате римски родове като този на Цезарите, Брутовете или Сципиите (от тях са се пръкнали Гай Юлий Цезар, Брут и Сципион).

Целта в играта също е различна в зависимост избора ви – ако изберете да сте римски владетел, крайната ви задача ще бъде създаването на господстваща империя с помощта на тактиката, дипломацията и меча. Истинското удовлетвие обаче ще ви сполети, щом завършите избора си по настройките на кампанията.

Теренът в Rome: Total War е напълно триизмерен, като движението по картата е значително по-красиво в сравнение с първия Shogun: Total War.

Освен това 3D-то дава възможност за максимално приближаване – така ще бъде напълно възможно да погледнете в някой от своите градове и да наблюдавате как хората там се трудят, почиват или се подготвят за война. Военните части вече могат да бъдат изпращани на произволна локация от картата, а не както досега само в съседни провинции/територии.

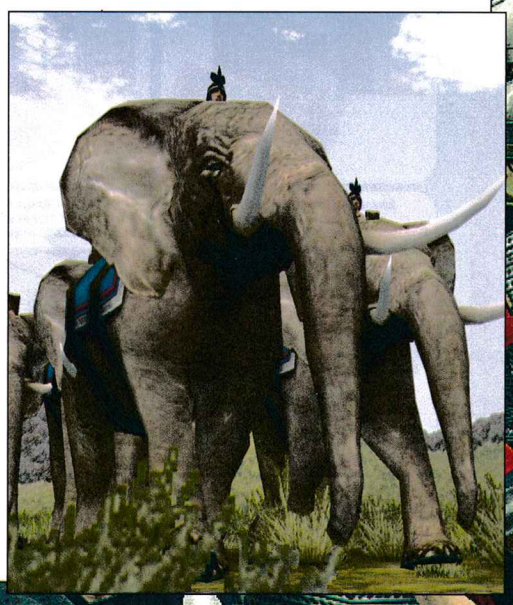
Това е нов стратегически елемент, който ще ви помогне да избягвате конфликти със съюзниците си или да подготвяте подмолна атака в гръб.

Геймплей

Една от основните критики към досегашните заглавия от поредицата на Creative Assembly беше нивото на сложност. Макар че играта е невероятно интересна, вълнуваща и предоставя разнообразие от тактически и военни предизвикателства, овладяването на геймплея изисква много време, усилия, познаване на английския език и задълбочаване в детайли. В Rome: Total War е помислено в тази насока, като към отделните менюта са добавени голямо количество табелки със съвети и указания. По този начин се спестяват усилията за новаците или несигурните в успеха си играчи и им се предоставя възможност за горе-долу нормален живот в сложната Total War-вселена.

За да бъде лесно докрай, можете дори да накарате компютъра вместо вас да определя икономическите приоритети. Въобще – добре дошли, млади и неопитни играчи, и за вас ще бъде интересно! Нов стратегически елемент е включването на Сената като фактор. Той може да поставя мисии като например да бъде усмирена разбунтувала се провинция или пък да бъде построен колизеум за укротяване на масите. Изпълняването на сенатските задачи ще носи бонуси и дава евентуална посока на развитие в играта.

Битките също са претърпели промя-



STRATEGY	
издател	Activision
сайт	www.totalwar.com
излиза	есента на 2004-та
платформа	PC

на. В досегашните два представителя те бяха практически отделно звено, като действието там се развиваше в 3D. Благодарение на новия графичен енджин преминаването към битка ще става просто с приближаване към бойното поле. Така например, ако безчинствате в алпийския район и си изберете приятна планинска теснина, по време на сражението ще наблюдавате величествените скални масиви отблизо в цялото им величие.

Бойните единици също са претърпели трансформация, като художниците са се постарали да ги накичат с колкото могат повече текстури. Като казахме "бойни единици", ясно е, че не би могло да има Total War-игра без огромно (и дори объркващо) разнообразие от видове армейски части.

Тук то е запазено и дори обогатено. От предварително анонсираните видове войски лично аз съм впечатлен от формирането на германските жени, които нападат с писък и дерат очи – величествено! Картагенските слонове пък са унищожителни и помитат по пътя си де що сварят легионер, като същевременно се напикават от страх пред вида на огън и треперейки се изнасят в ситен тръс от ужаса на пламъците.

Като казахме "огън", тук е мястото да се спомене за

римското „тайно оръжие" – запалени прасета!

Квичащи свини в бурна атака срещу подивял слон? Не искам да ви казвам колко много искам вече да е есен и да го видя на монитора си! Отново е запазен принципът, че различните военни части могат да бъдат създавани само в определени региони – така например римската армия ще разполага с катафракти, бойни кучета или бойни колесници, само и единствено ако преди това разпростре в достатъчна степен влиянието си над античния свят.

В тактически план е въведена и т.нар. „ободряваща реч на генерала преди бой". Войниците, строени преди битка, изслушват думите на своя пълководец, като неговият тон, настроение и патос се променят в зависимост от броя на подопечните му, климатичните условия и техния опит. Така с няколко хиляди копия гласът на генерала сигурно кънти като в колизеум!

Промените в геймплея са засегнали и обсадите. Така вече играчът може да изгражда различните си машини досами вражеската крепост, точно като в реалността. Битката може да продължи с дни като включва изливане на казани с масло върху атакуващите или обстрел с разрушителни стенобойни съоръжения.

В заключение мога само да кажа, че ще чакам Rome: Total War не просто с нетърпение. Във времето, когато в световен мащаб игрите започват да си приличат като две капки вода и производството им да става като опаковане на домати в "Плод&зеленчук", Rome просто ме кара да потръпвам от ентусиазъм.

Прочее, силно препоръчителна и за всички фенове на Civilization. Не за друго, ами заради пропуснатите от тях епични битки в реално време.

Александър Бойчев

.MP3
ДИГИТАЛНИ MP3 ПЛЕЙЪРИ
uGood ®
Убиецът на CD плейъра и уокмена
4 см X 16 грама
(02) 76 40 70

www.mobiletrade.co.nr

"Велика драма! Добри и лоши в титаничен сблъсък! малки зелени човечета и хиляда слона!"

Земята е обречена. Факт! Рано или късно слънцето ще спре да дава живот и ще започне да отнема. Ако преди това не сме се самоунищожили с ядрени бомби. Както и да е – и в двата случая поне ще има страхотни залези и изгреви за съзерцаване. Гейминдустрията също е обречена. Е, не на унищожение. И без съзерцателните моменти на голямата оранжева топка в небето тя, както и Земята, започва да изчерпва ресурсите си – най-вече в иновативен план. Но, колкото и да ми е интересна темата "По-добре клонинг на нещо добро, отколкото да рискуваме с нещо оригинално!", тя не е от първостепенен приоритет за съдържанието на тази статия. Сега искам да ви разкажа за Ground Control 2: Operation Exodus.

Въпреки че името подвежда към такъв род мисли, геймката няма нищо общо с процесите на ТКЗС-ране и одържавяване на земята в средата на 50-те години на миналия век в БГ. Не става дума и за общия глобализационен план на САЩ, още по-малко за въргалите на кварталните банди между блоковете с цел завладяване на нови територии. Името Ground Control 2 е тясно свързано с концепцията на играта. И тъй като традициите на гейм-журналистиката повеляват да се започне с историята на ревюирания продукт, ще кажа: "майната им, нека първо видим какъв е геймплеят".

Сини срещу червени

Кампаниите на Ground Control 2 са две (без да броим двете задължителни обучителни мисии в началото) – по една за две от трите присъстващи раси. Има две основни точки по картите, които заслужават вашето внимание. Първите са десантните зони (LZ). В играта, за разлика от повечето представители на жанра RTS (Rush The Suckers :)) не строите сгради и – логично – не вадите от тях орди кашимерия, военна техника, дракони, разгневени девици, и там каквото още падне. Новите попълнения към бойните ви редици се изсипват от орбиталните ви кораби-бази с десантни совалки след заплащането на нужната цена. За да си ги позволите обаче, са ви нужни Victory points, или AP-та. Те се явяват и основният кредитен ресурс в света на Ground Control 2. Въпросните AP-та се трупат по два начина в сметката ви: с избиване на противници (освен гневните девици, които не ги избиваме, а ..., тъй де) и с подългото контролиране на максимален брой LZ-та и стратегически точки по картата, даващи ви допълнителен приход. Правилно сте се досетили, че всъщност става въпрос за нещо като стратегически вариант на Dominion режима на игра от Unreal например. От вас се изисква да си направите много добре разчета точно какви юнити можете да си позволите и как да ги позиционирате (кои да използвате за атака, кои за запазване на вече придобитите точки и т.н.), защото в играта има някои ограничения за тяхната поддръжка. Нищо не ви пречи да стоварите и 100 танка, но първо ще трябва да можете да си ги купите, а колкото повече войска имате, толкова по-малко кинти получавате. С 15 души вече ще имате само 75% от приходите и така до 40-45, след които, ако ще да притежавате всички бонусчета, то кинти за вас просто няма. Малко неприятно е, че юнитът си е юнит и се отчита като такъв, независимо дали е ултратежък танк или най-обикновен пикльо, въоръжен с картечка. Това води до един от основните концептуални недостатъци на играта, особено в мулти. Но за това малко по-късно.

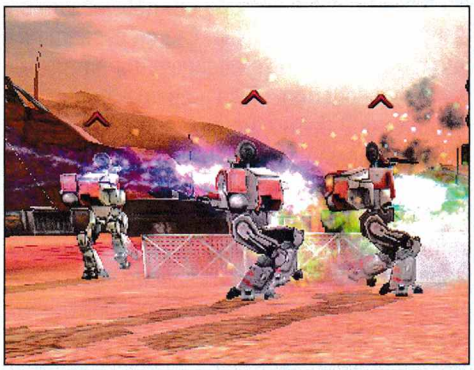
RTS	
игра	
звук	
геймплей	
общо	
изглед	1 CD
сайт	VuGames/Vivendi
хардуер	http://www.groundcontrol2.com
софтуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
платформа	Windows All, DirectX 9.0b
	PC

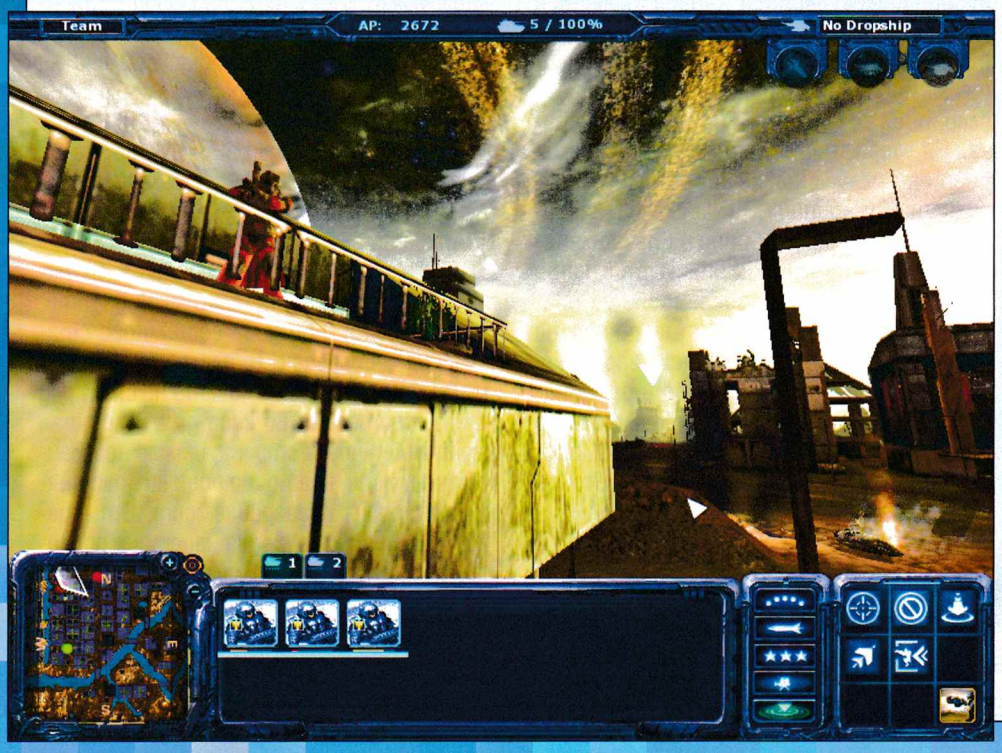
За войната и хората

Както вече споменах, в играта има три раси – Империята на земляните, Бунтовническа организация, закодирана под абревиатурата NSA и малките зелени човечета – Вироните (на тяхната планета стана един от сблъсъците в първата игра). В кампанията и в мулти ще можете да играете с всички без земляните, което, откъдето и да си го погледнеш, е куцо. Още в Brood War се показа ясно, че за един качествен мрежов двубой трябва да има поне три раси. Друг проблем е балансът между тях – просто никакъв го няма.

Всяка фракция си има няколко типа войски – пехота, леки и тежки превозни средства, танкове, артилерия и авиация. За разлика от Ground Control 2, където те бяха групирани, тук можете да ръководите всеки един юнит поотделно. Друга адски добра новост е, че всеки – от най-обикновенния кашик до тежките танкове – има алтернативен режим, превръщащ го де факто в тотално различна единица. Например обикновенната кашимерия на NSA може да стреля с ракети за сметка на придвижването си, вироншкият инженер е чудесен БТР с химично оръжие на борда, танковете на хората пък в алтернативен режим използват тежка картечница и т.н. Това е и най-силният коз на играта в контекста на сравнително нестандартната ѝ геймплей концепция. Също така, подобно на по-сериозните стратегии за Втората световна, всеки юнит си има фронтална, странична и задна броня. В зависимост от това от коя страна ги стреляте, те ще получават повече или по-малко щети. Това е особено важно да го запомните за леките танкове на вироните и тежките на хората, които в алтернативен режим не могат да се движат, но предната им броня стига 90 (или получават само 10% от щетите). В такива моменти единственото разумно решение е не фронталният щурм, в който ще изгубите четворно повече войска (дори да ги нападате със същите юнити), а атаката с авиацията.

Тук ще откриете и един от огромните дисбаланси на играта – просто човешките щурмоваци са смазващо силни. Може би ще ви направи впечатление, че няма и бутон от типа Attack move – всички юнити откриват стрелба автоматично, ако врагът влезе в обсега им, независимо дали се движат или стоят на едно място. Това прави битките доста по-динамични... Но за авиацията ставаше дума. Силата ѝ е, че докато прелита над вражите танкове, ги обсипва с ракети, автоматично насочващи се към тях, а след като ги подмине, налазва противниците точно откъм задниците и им ги спрасква. ПВО-тата на всяка една от расите са универсални АА, АТ унищожители, а в алтернативен режим създават доста широка полусфера около себе си, предпазваща всичко в обсега ѝ от ракети и артилерийски снаряди.





Ландшафт

Теренът в Ground Control 2, освен че е стряскащо красив, е и огромен. Малките карти се разпростират на големина 9-10 квадратни игрови километра, а при големите нива на изтребител е нужна минута и половина, за да стигне от край до край по диагонал. Това превръща използването на артилерията не само в малък визуален оргазъм (още се хващам, че блея по красивата заря на баража, вместо да си микроменажирам войските), но и в задължително оръжие. Обхватът ѝ е титаничен и нещо, което не съм виждал в друга подобна игра. Ако направим паралел – катапултите във War-а стреляха на разстояние един игрови прозорец, в случая огневата дистанция е около 4 километра. С гаубиците ще можете елегантно да пошляпвате врага по нежните части в собствената му база, още преди да е разбрал, че сте наблизо.

Друга роля на терена, освен мащабността му, е влиянието, което оказва на поведението на войските ви. Снайперист на височинка има удвоен диапазон на поразяване, а пехотинци, скрити в долчинка, могат да минат под носа на танкова колона с бойна песен на уста и пак да си останат живи. В играта има три основни типа терени – градски, блатист и заснежен. Още първата мисия ще ви сблъска с реалистичното представяне на урбанистичните битки. Отново не става дума за графичното изпълнение, а за това как можете да вкарвате пехота в сградите, избирайки към коя от четирите ѝ страни да са обърнати. Когато пехотинците ви се намират в постройка или в горичка, техни-

те показатели за броня и стелт получават бонус. Има един малък бъг между другото: авиацията също може да се постави над горичка за съответния бонус, което е тъпо. Блатистият терен пък е плюс в полза на Вирониите, чиито единици до една са с ховър технология (без пехотинците, но пък поради биологичната им специфика могат да си позволят да "водолазят" на воля) и не трябва да се съобразяват с най-често "засадените" мостчета, за да се придвижват.

Баланс

Играта е адски забавна и добра, но балансът на фракциите ѝ куца и то повече, отколкото може да се оправи с няколко пача. Първо, вирониите разполагат с почти двойно повече единици поради възможността два юнита от един тип временно да се преобразуват в друг юнит. Това е адски неприятно за мултиплейър, тъй като можете да "излъжете" лимита, да намалите с 50 процента армията си, да закупите нова, да върнете морфнатите войници в предишното им състояние и буквално да сгазите противника с числено превъзходство. Базисната им пехота са универсални танкоунищожители, вместо самолетни удари, могат да стоварват десанти на произволно място от картата, имат брутални разузнавателни системи и най-силната противовъздушна защита. От друга страна обаче, NSA може да ги сгърчи, използвайки само тежки пехотинци (нямат много ефективни противопехотни оръжия) и въпреки че тежкият им танк стреля веднъж, докато вирониите му вкарват четири ракети, само четири от тях могат да завардят важен проход, без да пуснат нищо около себе си (с подкрепата на няколко снайпериста). Така играта с тях се превръща в бавно, но сигурно и неспасяемо настъпление, можещо да бъде спряно единствено чрез авиация, която при вирониите е с антитанковите възможности на охлюв. Колкото и да е странно, по гореописания начин една блестяща сингъл игра се оказва тотално разочарование в мулти. Можете да създавате буквално непробиваеми защити. Става така, че и двамата играчи са си завардили дроп точките, чакат да си напълнят касичките за поредния ъпгрейд на дроп шипа и след това го пускат да опустошава врага. Да, дроп шипът може да остане на бойното поле, ставайки за кратко най-силната ви единица – с адски поразяващо оръдие, огромна броня и впечатляващите 1000 точки живот. И тъй като всички АА оръжия са предвидени да свалят крехки изтребители, то почти не му оказват влияние. Истинска гадост е, че не можете да използвате и земляните. Мисля че това би подобрило малко нещата, но засега, като чуя мулти, последното, за което ще се сетя, е Ground Control 2.

Друг проблем е, че AI-то не блести с голяма изобретателност, но това доста качествено е компенсирано от по-добрите му стратегически позиции в началото на всяка мисия, когато единствената ви цел е да оцелеете.

Историята в кратце

Вече не се върти около корпорациите, както в предната част, а около един 300-годишен кораб с устройство, което може да разбуди древна извънземна раса, една луда императорка, която иска да го подкара, една обречена любов, едно предателство и една поробена, но честолюбива извънземна цивилизация.

Всичко е спретнато, подредено и с капацитета на доста добра фантастична новела от най-висока класа. Ground Control 2 е онагледена с невероятно добра графика – разбирайте Breed, но в RTS вариант.

Гледката на нощно небе с въртящите се в него планети, отражението им във водата, невероятната трева, прегазена от войската ви, експлозиите и артилерийските снаряди – картината на всичко това спира дъха. Група пехотинци, надничаща между счупените прозорци на многоетажна сграда и опитваща се да спре настъпваща танкова колона, прилича на сцената от "Матрицата: Революции" със защитата на Зион.

Музиката на играта леко куца, но за сметка на това озвучението на единиците е перфектно (без главния герой на NSA, който звучи като гей).

И така, нека теглим чертата. За парите, които евентуално ще дадете, Ground Control 2 ви дава един много стабилен и интересен геймплей, който се поглъща на един дъх и когато не сте пред компа, постоянно ви кара да мислите за играта. От друга страна, имаме небалансирано мулти, което ще понижи драстично нивото на преиграваемост. От трета, се сблъскваме с една наистина оригинална концепция на геймплея, превръщаща заглавието в задължително за каталога ви. Пък било и просто ей-така – от любопитство.

Георги Панайотов

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА

Inferno

ВЕРИГАТА С ЕВРОПЕЙСКО КАЧЕСТВО НА УСЛУГИТЕ!

7 ПРИЧИНИ ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ:

1. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - ЛИПСА НА ШЕЛ
2. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СЕДМИЧЕН КРЕДИТ до 10 лв.
3. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СВОБОДНО ИЗПОЛЗВАНЕ на ФЛОПИ, CD, DVD и ПРИНТЕР, БЕЗ НАМЕСА НА ОПЕРАТОР
4. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СОБСТВЕНА ПОТРЕБИТЕЛСКА СМЕТКА
5. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - БЕЗПЛАТНА ПОЩА до 50МБ
6. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СОБСТВЕНО ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО
7. ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС - СВОБОДЕН ВХОД И СВОБОДЕН ИЗБОР НА КОМПЮТЪР, без НАМЕСА НА ОПЕРАТОР

ИНФЕРНО МЛАДОСТ - МЛАДОСТ 1 - ПАЗАРА, ТЪРГОВСКИ КОМПЛЕКС „РЕЯ“, 974 38 91

ИНФЕРНО ПЛИСКА - кв. ИЗТОК, ул. „Ат. ДАЛЧЕВ“ /СУПЕРА до кино ИЗТОК/, 0887 591 499

ИНФЕРНО СТУДЕНТСКИ ГРАД - блок 22Б /срещу РУМ - Четворката/, 0887 593 739

e-mail: office@inferno.bg

ВАЛИДЕН ЗА КЛУБОВЕТЕ ИНФЕРНО
1 ЛЕВ
ДО 30 АВГУСТ

Когато отвори пясъчния часовник в началото на Sands of Time, принцът неизбежно задействa събития, които щяха да се разпространят далеч отвъд неговото приключение в двореца на султана.

Той трябваше да умре... но както ние всички знаем, принцът не само оживя след отварянето на часовника, а дори успя да запечата Пясъците на времето и да предотврати катастрофата, още преди да се е случила.

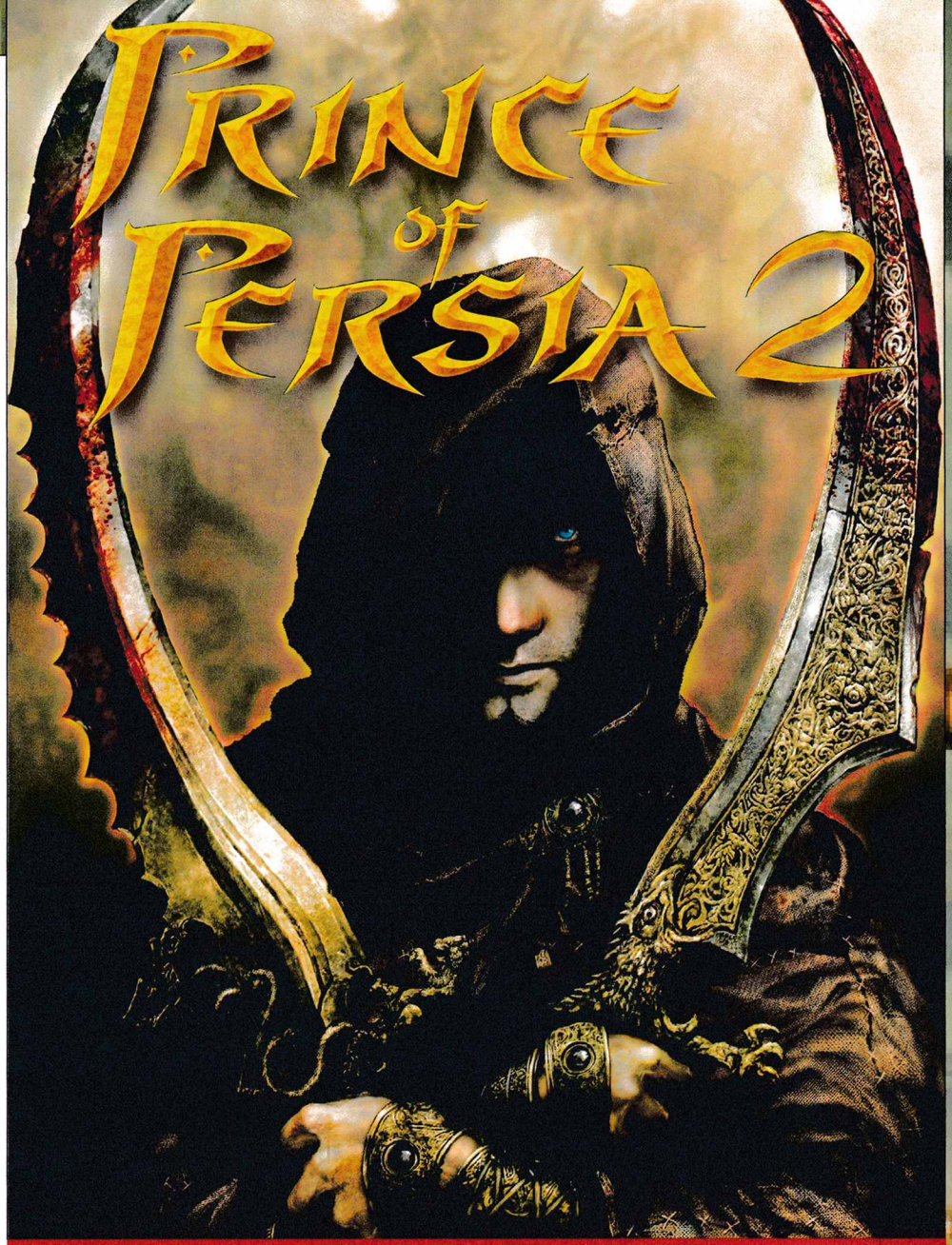
Като измени хода на събитията, героят промени съдбата си. А съдбата не обича да бъде подмятана и пренебрегвана току-така. И когато някой индивид, благодарение на някакъв невероятен акт на смелост, героизъм или чист късмет, успее да избегне участта си, бива призован един Dahaka. Работата му е проста: да възстановява нещата по начина, по който те е трябвало да се случат. И след като принцът е трябвало да умре в двореца на Султана, задължение на въпросното същество е да направи така, че това да стане. Dahaka е наистина добър в своята работа. Всъщност толкова добър, че в цялата човешка история няма описан случай някой да е успявал да се измъкне от хватката му. И така, от момента, в който принцът победи везира и затвори Пясъците, той има нов противник, с който трябва да се справи.

Съперник, който изглежда не може да бъде наранен

Принцът започна да тренира – в началото с помощта на опитни войни, а после – на бойното поле. Тласкан от желанието да се отърве от демоничното същество, той се хвърляше в битка, без да мисли за собствената си безопасност. Единственият му шанс да надвие създанието беше да се превърне в майстор на битката с меч. Противниците, с които се срещаше, му се струваха нищожни в сравнение със звяра, който го преследваше.

А когато не се биеше, Принцът бягаше от Dahaka. Бягаше в най-отдалечените краища на познатия свят. Беше само въпрос на дни, понякога дори часове, преди Dahaka да намери местонахождението на героя и да го принуди да се спасява отново. Хората, които не бяха запознати с истинското положение, в което се намираше принцът, просто го смятаха за луд. Той обикаляше света, рядко спеше, постоянно се биеше. Но истината беше, че той трябваше да се изправи срещу практически неуязвимо свръхестествено същество, което постоянно е само на няколко стъпки зад него. И това наистина го подлудяваше...

ACTION ADVENTURE	
издател	Ubisoft
сайт	princeofpersiagame.com/teaser/us
излиза	ноември 2004
платформа	PC, PS2, X-Box, PS2, GameCube



И старецът каза на принца:
"Съдбата ти е предначертана. Ти ще умреш..."

Мдаа, неприятно...

Това на кратко ще бъде историята на Prince of Persia 2 (работно заглавие). Приблизително пет години след неразбориите в палата, принцът вече не е същият. Загърбил е външния вид на добряк и вече изглежда... зъл! Изминалите години очевидно не са били леки за героя и сега той гледа на живота от друг ъгъл, който е доста по-циничен. Този път той не се стреми да спаси света или любимите си хора, а се бори за собственото си оцеляване. По всичко личи, че играта като нищо ще скочи в Mature рейтинга по отношение на своята кървавост.

С излизането си Prince of Persia: Sands of Time съживи една поредица, която мнозина смятаха за мъртва. Въпреки че не беше перфектна, играта се продаде в над 2,4 милиона копия и положителните й черти лесно засенчваха отрицателните. Сега, близо година по-късно, Prince of Persia 2 има амбицията да поправи всички недостатъци на предшественика си, но все така да продължи да доставя удоволствие чрез интересната си смесица от jump'n'run и екшън.

Авторите от Ubisoft Monreal особено много се гордеят с новата си

Free-Form бойна система

Те обещават, че тя ще придаде изключителна дълбочина на геймплея и ще даде допълнителна свобода на играча. Идеята й се състои в това, че принцът ще може да прави почти всичко, за което се сетите – например да тича по стени (с помощта на въже, разбира се, все пак той не е джедай или герой от "Матрицата" :-)), да използва противник като жив щит или просто като трамплин, от който да отскочи, да измъква оръжията от ръцете на враговете си, да ги бута в капани и пропасти и т.н. Героят ще може да прави номера и на онези от гадовете, които не

са представители на вида хомо сапиенс. Например ще бъде способен да скочи на гърба на триметрово огре и да почне да го налага по тиквата... На някои от скрийншотовете се вижда, че принцът вече ще може да се бие и с две оръжия. Резултатът от новата система според някои ще бъде такъв, че геймърът ще може да прескача от едно комбо на друго с лекота, превръщайки цялата битка в едно цяло. От компанията производител обещават, че играта няма да е просто Hack'n'Slash и че благодарение на FF системата няма да има двама играчи с еднакъв боен стил.

Принцът вече няма да притежава Кинжала

от първата част, но няма страшно – нашето момче се е научило да контролира времето и без него. Отново ще можете да връщате събитията малко назад, но това вече ще има доста по-стратегическо значение за геймплея, а няма да се използва само като начин да се спасите от смърт. Друго умение на героя е забавянето на времето, което няма да е точно Bullet Time, защото ще важи единствено за противниците, но не и за вас. Като се има предвид скоростта на атаката на някои от враговете, честото използване на това умение ще е силно препоръчително. Някои части от нивата също ще се минават благодарение на тази своеобразна магия. Пред вас има перка, която се върти прекалено бързо и блокира пътя ви? Забавяте скоростта на събитията и задачата се улеснява. Като цяло времевите сили ще дават на геймъра чувство за истинска мощ.

В настоящото си приключение принцът няма да е придружаван от досегашната си спътница принцеса Фара. Тя вече се намира в двореца на баща си в Индия и се чуди дали принцът, когото е видяла, е истински или е само илюзия. Причината за тази раздяла е, че принцесата предаде героя (предаде го, не му изневери :)) в първата част. Фара вече си е изиграла ролята, но това не означава, че ще сте сами! Почти сигурно е включването на

втори персонаж. Слуховете са, че става дума за друга жена, която е доста по-различна от принцесата. По-себична, по-неконтролируема, по-зла, ако щете.

Лошите също ще бъдат "ъпгрейднати"

– с ново A.I. и нови попълнения в редиците си. Вече противниците ви няма да са само заразените от Пясъците на Времето. Ще има и босове, които, както гласят най-новите тенденции в геймдизайна, ще бъдат с огромни размери. Ако в трейлъра сте видели големи гадини, не се лъжете, това не са босове. Босовете ще са още по-грамадни. Но те няма да присъстват в играта, само защото "трябва да има босове", а ще са свързани с историята и геймплея.

Графично играта ще се захранва от стария енджин, но силно подобрен, разбира се. Той ще позволява създаването както на вътрешни, "коридорести" нива, така и на доста обширни външни пространства. Например показания на E3 кораб, плуващ сред бурни морски вълни, който поне в трейлъра изглежда доста впечатляващо. Обещано ни е също, че играта ще е "loading free", тоест накъсване на действието заради зареждане ще има рядко с цел по-голямо потапяне в атмосферата.

За финал остана да ви кажа, че играта обещава да ни омагьоса със същата магия като оригинала, но ще е в пъти по-заредена с енергия. А вие пък се заредете с търпение, за да можете достойно да посрещнете принца в края на годината...

Пламен Димитров

Втората част на холивудската продукция "Спайдърмен" успя за нула време да хване в мрежата си редица нови рекорди. Още с премиерния си уикенд тя натрупа повече приходи, отколкото който и да е филм досега. Успехът ѝ е просто феноменален. А на какво се дължи това, за мен е просто мистерия. Не че филмът е лош, напротив. Той дори е доста симпатичен. Но къде-къде и по-хубави режисьорски творения са се прожектирали по широките екрани. Явно вкусът на редовия киноманиак клони все повече и повече към комерсиалното, забравяйки за филмите, които се правят за удоволствие и с желание, а не единствено и само за пари.

SPIDER-MAN 2™ THE GAME

"Тя ме гледа всеки ден... Мери Джейн Уотсън. Само ако знаеше какви чувства изпитвах към нея. Но няма как да знае. Защото избрах този живот - на отговорността. Живот, от който тя никога няма да е част. Кой съм аз? Аз съм Спайдърмен и имам работа за вършене. Но аз съм също така и Питър Паркър, и също имам работа..."
"Спайдърмен 2"

PC vs конзоли

Както си му е редът, Activision пусна на пазара и редовната игра по темата. Тя следва стриктно сюжета на кинопродукцията "Спайдърмен 2" и се появи на пазара едновременно както за конзоли от следващо поколение, така и за PC. Но между двете версии се наблюдават доста смущаващи различия. В ущърб на нас, притежателите на компютри, естествено. И едната, и другата се основават на филма за човека с червено-сини чорапогащи, но разликата в геймплея е доста голяма. Ама наистина, меко казано доста! Просто PC версията е разработена отделно от конзолните си събратя. Съответно от Fizz Factor, а не от Treyarch. И в крайна сметка ние получаваме една подетска, по-елементарна и по-семпла екшън-приключенска игричка (макар и прилична), докато притежателите на конзоли имат удоволствието да се наслаждават на геймплей, подобен на самия Grand Theft Auto III. Защо? Вервайте ми, нямам и ни най-малката представа. Любопитно е да се отбележи, че на официалния сайт на играта (поне в момента) трудно ще откриете описание на различията между двете версии. Няма и един ред. В раздела за PC-изданието на въпросното заглавие пише просто едно "Coming soon". Activision по една или друга причина си траят. И докато Spider-Man 2 за PlayStation 2, Xbox и GameCube жъне успех и получава оценки над 90 процента от общо 100 по почти всички специализирани западни геймърски сайтове, ние ще трябва да си цъкаме на това, което ни се предлага, и да стискаме зъби.

ACTION-ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Activision / Fizz Factor
сайт	activision.com/microsite/spider-man
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
	16 MB 3D Video card, Windows All
платформа	PC, PlayStation2, Xbox, GameCube

Открийте разликите

Конзолната версия на Spider-Man 2 се отличава с изключителна свобода на действие. Спайди има възможността да се полюшва над улиците на цял Манхатън и да избира дали да помага на пищящите за помощ жители или да следва основната история. В първия случай той ще трябва да се справя с произволно случващи се престъпления из улиците на града, като банкови обири, улични хулиганства и др. Дори можете да се изживявате и като доставчик на пица, без майтап. В PC изданието обаче този нелинеен геймплей липсва изцяло. Т.е. вие имате една-единствена възможност и тя е да следвате главната история. Естествено, може да бродите и из града безцелно, но никой негов жител няма да се разкрещи за помощ. Плюс това често пред очите ви ще изплува надписът "Няма нужда да продължавате по-напред".

Във варианта си за PlayStation 2, Xbox и GameCube, Spider-Man 2 въвежда за първи път в историята на тази поредица и малко ролеви елементи. Когато Спайди помага за разрешаването на уличните проблеми или убива босовете на различните нива, той трупа и т.нар. "точки на героя", които по-късно може да използва за ъпгрейдването на своите умения с паяжината и за научаване на нови комбинации от удари. Както може би се досещате, и тази доста готина екстра отсъства в PC версията на играта.

И накрая третата основна разлика, която се наблюдава между двете издания, е начинът, по който Спайдърмен кръстосва града с помощта на своите паяжински умения. В конзолната можете да регулирате височината на скоковете си и посоката, в която Спайди се полюшва, веднъж щом се е закачил за дадена сграда. А в PC изданието не стига, че такова животно нема, а и сте ограничени във възможността си да се закачате където си пожелаете. Из цялата игра са разпръснати (и по-специално във въздуха) малки паяжинки, с помощта на които можете да си се люшкате из улиците (уви, съвсем опростено).

И какво получаваме в крайна сметка?

Както вече споменах, ние, скромните PC фенове, сме принудени да се задоволим с една твърде опростена и прекалено лесна игра, която в сравнение с конзолния

си събрат, много-много не струва. Макар и на моменти да е забавна, тя не представлява почти никакво предизвикателство за истинския геймър и се превърта за отрицателно време. Всичките готини екстри от конзолната версия са отстранени по неведоми за мен пътища. Защо? Защо??? Не, това не трябваше да става, не, не-е-е-е (искам да благодаря на Академията за това, че ми оказа тази чест, и още – на мама, татко, кака, вуйчо, вуйна, леля...). Склонен съм дори да се разрева! За първи път имаме възможността да се сдобием с може би най-добрата екшън игра със супергерой, правена някога, а какво получаваме в замяна? Среден пръст!

Глътка свежест след монотонния геймплей на Spider-Man 2 са така наречените "шефчета". Доктор Октопус (главният злодей във филма) няма да е единственият бос, с който ще имате удоволствието да се млатите. При това положение Spider-Man 2 щеше да бъде хиперкратка и скучна. Затова в края на отделните нива ще можете да премерите мускули и с познати от комиксите същества, които засега нямат намерение да се появят в кинопродукцията. И за да бъде играта ама съвсем елементарна, преди битка с тях под формата на няколко илюстрации ще ви бъде изпортена точната система, която трябва да използвате, за да ги победите. Оттам насетне всички изследователски наклонности на играча са брутално орязани.

Шутове и тупаници

Системата за водене на бой в PC версията на Spider-Man е доста простичка. Всички видове удари се изпълняват с помощта на левия и десния бутон на мишката. Но, първо, те въобще не са много и – второ, две крушета са напълно достатъчни, за да повалите огромна част от противниците, които ще срещнете. Когато умрат, враговете се изпаряват във въздуха като балони, пукнати с иглички... Пук и край. Всичко е напълно съобразено с възрастовите изисквания на играта ви, нали Activision?

Спайди може и да оплита в мрежите си повечето хора от разстояние или да им отнема оръжието. Но начинът, по който това става, е доста куц. А и е безсмислено да го правите в повечето случаи, тъй като Спайдърмен е доста устойчив на всякакви куршуми и удари. Ин-

изпрати sms на номер 2260 за абонати на Mtel и GloBul

за твоя телефон ексклузивно от fresh

обади се от стационарен телефон на 0900 40 400 за абонати на GloBul и Mtel

Спайдър - мен 2

цветни картинки

9521 9522 9523 9524 9525 9526 9527 9528 9529 9530

sms картинки

9535 9536 9537 9538 9539 9540 9541

spiderman2 мелодии

моно поли

спайдърмен 2 9531 9533

спайдърмен 2 класик 9532 9534

цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800

9542 9543 9544 9545 9546 9547

JAVA игри

www.fresh.bg

9548 Пусни топчето в действие в най-добрата флипер игра на всички времена - Спайдърмен флипер!

Nokia: 3200, 5100, 6100, 6200, 6230, 6610, 7210, 7250, 3660, 6600, 7650

SonyEricsson: Z600

9549 Тази игра е на [illegible] екшън приключение на Спайдърмен, в което той трябва да се бие с най-големия си враг Доктор Ок по покривите на небостъргачите и в метрото на Ню Йорк

Nokia: 3200, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 7210, 7250, 6600, 7650

SonyEricsson: T610, Z600

Как да поръчам?

поръчка с sms? изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ДДС

индекси на марки GSM -и

N Nokia E Sony Ericsson SI Siemens A Alcatel SA Samsung M Motorola

поръчка от стац. телефон набери 0900 40 400 и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ДДС

Изпрати с sms на приятел - изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!

1sms = 2 лв. без ДДС

WWW.FRESH.BG

за контакти e-mail: info@fresh.bg

М Телеком ООД

тересно е да се отбележи, че в тази част на играта може да използвате мрежата си без никакви ограничения (преди имахте една скала, която спадаше всеки път, когато използвахте уменията си на паяк и се възстановяваше с течение на времето), което може пък и да не е толкова лошо в крайна сметка.

От време на време пък пред вас ще изскача съобщение, в което се казва, че усещанията на Спайди за скорошна опасност започват да се покачват. Тогава ще бъдете подканени да изпълните комбинация от клавиши, чиято цел е да ви измъкне от сложната ситуация (разбира се, отново автоматично). Например над главата ви започва да пада огромен кълс от сграда. Надписът се появява и вие трябва светкавично да натиснете "скок" и "наляво", за да се отместите. Успехът ще ви донесе малко игрови точки и нищо повече. Докато провалът просто ще ви отнеме част от здравето.

Поне визуално Spider-Man 2 изглежда доста прилично.

Виртуалният Манхатън

е жив и красив град, пресъздаден почти едно към едно в сравнение със своя оригинал (имайте предвид обаче, че рекламните плакати, разлепени из него, започват да стават адски монотонни след по-малко от половин час игра, особено надписът "Завръщането на Човека-маймуна"). Повечето герои, с изключение на Спайдърмен, изглеждат леко грозновати в близък план, но това не е болка за умиране. Направи ми изключително лошо впечатление и фактът, че не може да се качвате по покривите на най-високите сгради. В играта съществува някакъв

невидим таван

който ви пречи да разгледате града от някой особено висок небостъргач например. Аха да се покатерите и бум, Спайди е спрян от тайнствена сила. Защо? Отново нямам никаква идея... Представете си само как сте приклекнали на най-високата сграда в града и наблюдавате неговите улици в очакване на някой жител да изреве за помощ... Уви, това могат да правят единствено притежателите на конзолната версия на Spider-Man 2.

Преди известно време стана ясно, че Activision планират да издадат и още една игра за приключенията на Спайдърмен. Тя ще се основава на третия игрален филм, в който ще видим как Тоби Макгуайър поема тежкото бреме на отговорността и дълга, превъплъщавайки се за пореден път в Човека паяк. Но по предварителни очаквания това би трябвало да стане чак през 2007-ма година (ако питате мен, може и малко по-рано). Нека само да се надяваме, че Activision нямат намерението да ни извъртят още един подобен номер и да ни сервират толкова детски и слаб продукт.

Владимир Тодоров

SPIDER-MAN - ДЕЛА И ДОКУМЕНТИ

За първи път комиксът Спайдърмен вижда бял свят преди повече от четиридесет години. Ако трябва да бъдем по-точни, това става през август 1962-ра. Идеята за книжка, която ще съдържа в себе си името Човека паяк, първоначално е била отхвърлена, защото повечето хора се ужасяват при близки срещи с осмоногите гадинки. Много скоро обаче концепцията за супергерой с умения на паяк е подхваната отново, доразвита и оформена такава, каквато я познаваме днес. Нейни създатели са хора като Стан Лий, Стив Дитко, Джак Кирби и Роб Лайфилд. Трудно можем да припишем заслугата на само един от тях. По-скоро трябва да възприемем Спайди като рожба на колективно съзнание. Книжки с неговите приключения започват да излизат на всеки два месеца, но поради главоломно нарастващия интерес, това бързо се променя към по-добро – на всеки тридесет дни феновете на Питър Паркър и неговия двойствен живот имат възможност да разлистват шарените страници с невероятните му подвизи. Днес всяка година комиксите със Спайдърмен се продават в седемдесет и пет страни и са преведени на двадесет и два езика.

LIFETIME MAGAZINE

NO4 9 771312 380005 >

intro

ЮЛИ-АВГУСТ 2004, 3.95 ЛВ.

НОВ БРОЙ! ВЕЧЕ В ПРОДАЖБА

PhotoShopping
ГРАБВАЙ СЪРФА

РЕКЛАМНИТЕ АГЕНЦИИ
> NEW MOMENT

БЪЛГАРСКИТЕ ТЕЛЕВИЗИИ
> СЕЛЕКТИРАЙ СМЕЛО

ДОБРИТЕ МЕСТА
> MONO и UP STAIRS

джаджи
ВИСОКОТЕХНОЛОГИЧНИ ИГРАЧКИ

I-WEAR
> ОБЛИЧАЙ СЕ ИНТЕЛИГЕНТНО

СЕЛЕКТОР

ФЕТИШ
> SEE PARIS AND DIE

DEO

МУЛТИМЕДИЙНО CD

Терористи от всички страни, обединявайте се! Срещу вас ще се изправят добре тренирани хлапета, които ще ви хванат и в миша дупка...

FULL SPECTRUM WARRIOR

Задават се избори. Не, не българските парламентарни избори от следващото лято. Говорим си за щатския вот за президент през тази есен. Реднеци и интелектуалци, мъже и жени, обикновени хомосексуалисти и по викториански консервативни стари моми ще определят съдбата на човечеството с една своя единствена мисъл – за кой кандидат да пусна бюлетина.

В САЩ преди избори патриотизмът и църквата са особено важни. Всички стават вярващи и богобоязливи, а патриотизмът се крепи от Знамето, Конституцията и Нашата Велика Армия – големите букви са задължителни. Като стана дума за армия, войниците са най-великите гласоподаватели – дисциплинирани, отговорни, отдадени на народа си, те почти винаги гласуват по-скоро консервативно, отколкото либерално.

Когато се задават избори, военните стават особено чувствителни и последователни. При това американските шапкари не са като нашенските – цъка им стратегическият мозък, та чак искри хвърчат. Така в началото на лятото се появи X-Box версията на играта Full Spectrum Warrior, а през есента ще се пръкне и нейният PC-еквивалент. Точно преди избори подрастващата американска младеж може да се убеди колко сериозна, отговорна и въпреки това сладка задача е да се пази Световният мир.

За Родину

Full Spectrum Warrior е задълбочен тактически екшън, създаден от разработчиците Pandemic Studios и издаван от THQ Interactive. Проектът е базиран върху реално съществуваща киберигра, използвана в обучението и тренировката на пехотинците, които трябва да се справят с конфликтни ситуации в градски условия. Градски условия е равно на терористи, терористи е равно на война с терора, война с терора е равно на Ал Кайда, Ал Кайда е равно на „Враг на народа". Ето, че имаме и печеливша формула за бизнес успех на американска земя.

Въпреки че Pandemic изрично подчертават, че работата им не е финансирана пряко от Пентагона, на нас ни е позволено да се усмихнем с учтиво разбиране – не е нужно да ти дават кеш, батко, стига ти и щедрата възможност да ръсиш PR и тактическо знание по мониторите на младите американски момчета, които все още се двоумят дали след гимназията да подкарат комбайна на татко или все пак да запишат в Армията, където само истинските мъже успяват.

Действието във Full Spectrum Warrior се развива в Средния Изток (къде другаде), а за да е щастието пълно, вие сте част от мултинационалните сили, където се сражавате рамо до рамо с пакистански, британски, полски и български рейнджъри. Честито.

Full Spectrum Warrior не е точно триизмерен екшън. Нито пък е и стратегия в реално време. Той е нещо по средата. На практика ще можете да поемете контрол върху два взвода с кодовите имена Team Alpha и Team Bravo (по военному просто и гениално), като при заповедта „Стреляй" няма да помпате върху мишката, а ще разчитате военните от двата взвода да сторят това при влизане на противник в обсега им. Мисиите ще се простират от спасителни операции за измъкване на заложници, прочистване на определен район или придвижване от точка А до точка Б.

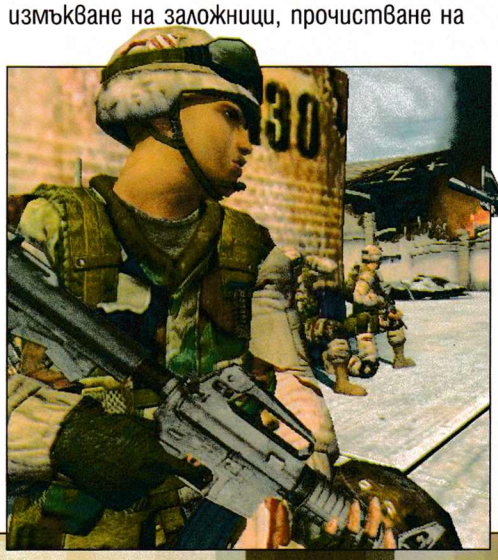
Съвсем уместен би бил въпросът: „Добре де, какво различава Full Spectrum Warrior от Rainbow Six, да речем?"

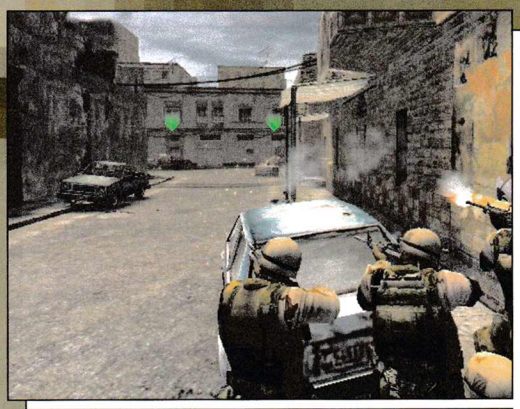
Революцията, другарю, революцията

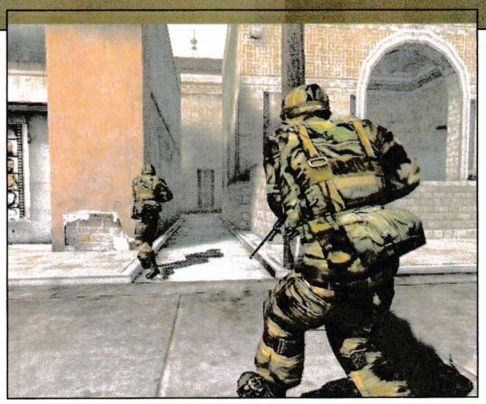
Няколко неща, ако може да се вярва на предварителната информация и скрийншотовете. Като начало техническият прогрес. Full Spectrum Warrior просто изглежда добре и е с графични възможности, които допреди няколко години бяха реалност най-вече в предварително рендваните видеоклипчета преди самата игра. На второ място е новата тактическа перспектива – на практика всички досегашни идеи в този поджанр на екшъните се свеждат до управлението единствено на собствения войник, като кашиците, командвани от компютъра, са винаги свръхчовеци, които успяват да се справят с врага не без помощта на безкрайните си пълнители. Ако ли пък им пръснат кофата, това не е с фатален изход за крайния резултат от мисията.

Във Full Spectrum Warrior групата е всичко и всичко е групата. Като начало съществува опция да придвижвате и давате колективни команди на своите войници. Всяка от двете формации, освен обикновените пехотинци, включва определени военни специалисти като медик, снайперист, „момчето с базуката" и картечар. Отборната игра е дотолкова важна, че авторите са измислили и друг специалитет, който да ви кара постоянно да

TACTICAL ACTION	
издател	THQ Interactive
сайт	www.fullspectrumwarrior.com
излиза	септември 2004 година
платформа	PC, X-Box







се сещате за това – амуниците се разпределят не на калпак, а са общо количество за всички солджъри. Така че край с безцелното пуцане, край с непремерените престрелки, край с паническия огън. Трябва да си прецизен, физически и психически стабилен и да отреагираш рационално на ситуацията –

да бъдеш куул, казано с думи прости

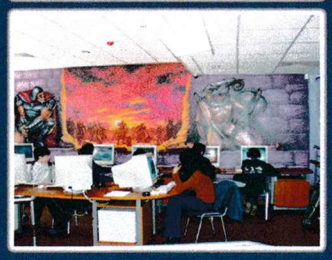
Изкуственият интелект на останалите войници е изключително висок, въпреки това обаче възможностите за летален изход от престрелка са представени с максимална достоверност. Редникът е достатъчно умен, за да залегне сам и да потърси прикритие, когато по него се изсипе канонада, но е принципно безпомощен, когато го уцелят в главата, гърдите и някой от крайниците. Военният доктор върши каквото може, за да ви върне обратно в строя, но и неговите възможности си имат таван. В този смисъл нещата са като в реалността, ама наистина. В това отношение ролята на графичната машина е неоценима – ще видите прелитащи куршуми, анимация на разкъсваща се плът или просто следите от експлозия по стените на окръжаващите сгради. Принципът „Юруш на бананите" и безразборна атака срещу противника според създателите на Full Spectrum Warrior в случая няма да работи. Умелото пласиране, търсенето на прикрития и в крайна сметка, избягването на ненужни сблъсъци ще ви накарат да се усъмните дали това е наистина просто екшън игра.

За да не се чувствате като пълни новаци, авторите са предвидили и тренировъчни мисии, в които можете да се запознаете в детайл с рисковете да бъдеш войник. Водени от принципа, че победата в битка се постига единствено с разум и опит, Pandemic записват всяка ваша мисия, като след нейното приключване можете да гледате риплея, да си правите изводите и да коригирате своите слабости.

Full Spectrum Warrior трябва да се появи за PC в началото на септември. Това определено ще бъде перфектният тренировъчен симулатор за бойни мисии в градски условия. Ще бъде и от полза за всички – за тези, които обичат да играят военни игри, за тези, които обичат Америка, и не на последно място - за всички онези млади, прави, здрави американски момчета на възраст между 14 и 19 години, които, чудейки се между трактора на татко и светлото си бъдеще на национални герои и носители на орден "Пурпурно сърце", ще нарамят карабината M16 и ще бъдат щастливи.

И както беше казал героят на Ерик Бана от „Блек Хоук" в пристъп на откровение: "Хората ме питат -'Хей, ти, какво правиш, човече? Защо го правиш? Ти си някакъв военен маниак?'... Аз искам да спася този проклет свят. Защо? Не разбират. Не разбират, защо правим това. Тук става дума за човека, който е до теб. И това е всичко. Това е всичко, което има значение."

Александър Бойчев



ЦИТАДЕЛАТА

Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net
45 компютъра
AMD 2.7 GHZ, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

Високоскоростен Интерн
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 31 АВГУСТ 2004

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

Игра, която може да ви върне в най-добрите години на гейминдустрията

Спомняте ли си момента, в който за първи път седнахте пред PC, за да играете? И онова неповторимо чувство, притъпяващо усещането ви за време, караще ви да се пулите пред монитора с часове, без да усетите глад или жажда? За жалост голяма част от геймърите са позабравили това невероятно усещане. През ръцете и мишките им вече са минали толкова много игри, че вече нищо не може да ги изненадва и да ги накара да почувстват старата трепка.

Подобни размишления вероятно са измъчвали и разработчиците от Best Way. Навярно припомнили си невероятното чувство от зацикляването над качествена игра, с дружни усилия, много пари и време те успяват да създадат Soldiers: Heroes of World War II. Това е заглавието, което ще накара старите кучета отново да усетят онова готино и позабравено чувство, което повечето от нас изпитваха в ранните години на PC-гейминга.

Тактика и екшън

Soldiers: Heroes of World War II размазва в стената всички заглавия, излизали до момента и попаднали в нейния жанр. Освен това е кодирана със StarForce 3 – най-непробиваемата защита, позната на софтуерната индустрия в момента. Ето защо това е втората игра след TOCA 2, която успява да се опъне ефективно на световната хакерска общност.

Най-точното и кратко определение за Soldiers: Heroes of World War II, което мога да дам, е невероятно добро съчетание между геймплея на Commandos и Command&Conquer, между тактиката и напрегнатите реалновремеви сражения. В нея няма да се налага да строите своя база или да събирате ресурси. Този елемент, характерен за повечето стандартни стратегии, отсъства напълно. В началото на всяка мисия играта ще ви предоставя управлението на определен отряд от войници, с чиято помощ ще трябва да изпълните зададените поръчения. На пръв поглед тя прилича на наскоро излязлата Desert Rats vs. Afrika Korps. Но след един-два часа интензивен геймплей, ще разберете, че Soldiers: Heroes of World War II я надминава неколкократно.

Леко поизтъркана тематика

Както и повечето десетки исторически стратегии на тази тема, и Soldiers: Heroes of World War II пресъздава най-значимите събития, случили се по времето на Втората световна война. И

TACTICAL STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Best Way/Codemasters
сайт	http://www.codemasters.co.uk/soldiers
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН ДО 31 АВГУСТ 2004
www.thecitadelclub.com

то доста добре. Ще попаднете под обстрела на руските снайперисти, немските танкове, английската пехота и американските самолети. След като се насладите на чудесното основно меню, гарнирано с подходяща за случая музика, естествено, първо ще трябва да се насочите към соловата кампания на играта. В нея ще можете да застанете начело на руснаците, немците или двете съюзнически армии в лицето на Америка и Англия.

Четирите кампании (за всяка държава по една) се състоят от по пет мисии. Не си и помисляйте обаче, че те ще могат да бъдат изиграни за нула време. Изкуственият интелект на играта е просто ненадминат. По-лукави AI-копелета не бях виждал досега. Дори и в игри като Blitzkrieg и Sudden Strike. Поради тази причина често ще трябва прибягвате до доста дразнещия метод сейв, лоуд, сейв, лоуд, сейв, лоуд... и после пак сейв и лоуд до полуда, докато накрая успеете да минете тормозещата ви мисия. Този момент може и да подразни повечето хора, но чувството от успешно преодолените препятствия е неповторимо. Нивата в кампаниите (общо двадесет бройки) са допълнени с още седем бонус нива, които ми се видяха значително по-лесни, но затова пък не по-малко интересни.

Един войник, една армия

Неслучайно Soldiers: Heroes of World War II е кръстена по този начин. Войниците/хората са от изключително важно значение в тази игра и ще предопределят изхода от почти всяко сражение. Само те могат да управляват различната техника, да поправят и поддържат или да я обезвредят и обездвижват. Както на теория би трябвало да е във всички игри, но за съжаление не е, тук пехотата и бронираните машини вървят ръка за ръка. Танковете сами по себе си няма да ви вършат абсолютно никаква работа, ако не разполагате с четирима души, които да ги управляват. Това не се отнася само за бронираните машини, а и за всички превозни средства. В зависимост от техния вид броят на необходимите пехотинци варира от един до четири. Също така от време на време ще трябва да зареждате машините с гориво. Не искате танка ви да изгасне неочаквано насред бойното поле, напълно безпомощен и незащитен от ударите на постоянни артилерийски атаки, нали? Презареждането отново става с помощта на пехотата. Някои ще измърморят, че това е ненужно усложняване на геймплея, но според мен не е така. Точно обратното – това прави играта много реалистична, приятна и разнообразна.

Оригинално управление

Въпросът с контрола на единиците в тази игра е решен по доста новаторски начин. Освен стандартния за всички RTS стратегии начин, базиран на принципа "избери, насочи и кликни", в Soldiers: Heroes of World War II присъства и един алтернативен метод. Чрез него може да поемете директен контрол над която и да е единица по всяко време. Нейното управление е изключително лесно – придвижването ѝ се осъществява с помощта на клавиатурата, а курсорът на мишката се превръща в мерник, с който определяте посоката на огъня. Превключването от единия метод на контрол на другия често ще определя изхода от здравите мелета.

Всяка една отделна мисия може да се изиграе по коренно различен начин. Противниците ще се държат по новому всеки път, когато стартирате нивото. Тяхното поведение зависи пряко от вашите ходове и тактически постъпки. Това пра-

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse
60 КОМПЮТЪРА + 30 КОМПЮТЪРА
Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33
NEW
в кино "Фламинго" (само на 20 метра)
EXTREME - BONUS
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ

ви играта още по-интересна. Другият фактор, допринасящ за различното развитие на една и съща мисия, е това, че можете да използвате всякаква вражеска техника, стига тя да е читава, разбира се. Затова на места ще ви се наложи само да убивате хората, управляващи дадени оръдия или бронирани коли. Оставяйки машината непокътната, можете да я използвате. В някои от мисиите започвате с много малко хора (а често ще играете дори само с един войник и тогава бъдете сигурни, че става адски напечено) и без почти никакво въоръжение. Това е така, защото можете да претърсвате всеки труп, който оставите по пътя си, и да прибирате вещите му в инвентарите на своите войници. По този начин всеки ваш солджър има възможност да се сдобие с нови оръжия, амуниции, гранати, аптечки и др. А ако искате да си проправите

алтернативен път към вражеските позиции

можете почти напълно да унищожите сградите и въобще – да деформирате цялата околна среда. Това прави играта на Soldiers: Heroes of World War II още по-реалистична и неограничена.

Арсеналът от оръжия и бойна техника е изключително голям и напълно синхронизиран с този, който е бил в наличност по времето на реалните бойни действия между 1941 и 1945 г. Това, разбира се, включва и руските танкове Т-34, и немските Panzer.

Играта прилича на Commandos не само защото в голяма част от времето ще трябва да се укривате и да дебнете жертвите си. Всеки пехотинец е изключително важен, защото, ако бъде правилно управляван от вас, може да нанесе неочаквано големи щети на противника. Хората плуват, прескачат препятствия, клякат, пълзят и се укриват зад дървета, камъни и почти всичко друго, за което можете да се сетите. Това ги прави изключително полезни и често пъти с един човек обезвреждате няколко танка, стига да сте съобразителен в действията си.

По-добра от всичко, което сте виждали досега

Още преди да сте започнали да играете на Soldiers: Heroes Of World War II, направо ще ахнете при вида на прецизно изпипаните визуални детайли. В самото начално меню се забелязва хъсът, с който създателите й са работили върху този проект. Но почакайте да влезете в битка – тогава няма да си затворите устата поне няколко минути, защото това, което ще видите, е наистина великолепно. Местностите, където ще се развиват сраженията, не са еднообразни и семпли. Те са доста и – така да се каже – раздвижени във визуално отношение: обсипани са с постройки, останки от военна техника, пълни са с всякаква растителност, с ромолящи реки, паянтови мостове и т.н. Всичко това е изцяло триизмерно и божествено красиво. Самите пехотинци, танкове, самолети, камиони и въобще – всички други бойни единици, с които ще разполагате, са моделирани до последната подробност и, най-вече – са отлично раздвижени.

Камерата може да се върти и приближава и това, разбира се, ще трябва да го прави често, съобразявайки се с типа игра, който прилагате в конкретната ситуация. Естествено, при такива визуални глезотийки се предполага, че играта ще консумира и адски много от ресурсите на PC-то ви. Затова с колкото по-добра машина разполагате, толкова по-гладко и безпроблемно ще ви върви. Иначе рискувате да изтървете един истински шедьовър в графично отношение.

Стига сте чели – намерете си играта!

Летните жеги са в своя разгар, а на геймъра не му остава нищо друго, освен да се поти над своето скъпо PC. Някои привилегировани ще отидат на море или на планина. Но и те рано или късно ще се върнат в прашната и изгаряща под слънчевите лъчи София (или където живеят). Тогава ще имат само едно спасение и то се казва Soldiers: Heroes Of World War II. Това е играта, която отново може да ме накара да се заседя повече от два часа пред добрия стар монитор.

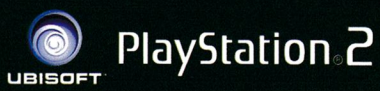
От много време насам не ми се беше случвало да си пусна нещо и да се унеса така, че да забравя да ям и да пропусна някоя друга среща. Най-хубавото е, че въпросната стратегия не е никак лесна. С четирите си кампании, плюс допълнителните бонус мисии, може да запълни значителна част от свободното ви време през лятната ваканция/отпуска. Така че посетете този своеобразен оазис, кръстен Soldiers: Heroes of World War II, появил се насред пустошта, наречена летен геймпазар, и се наслаждавайте на истинско качество.

Асен Георгиев

GAMES X
Вземи своята безплатна КЛУБНА КАРТА за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

ВСЕКИ ПЕТЪК ОТ 22.30 ПО ВВТ

WWW.MYST.BG

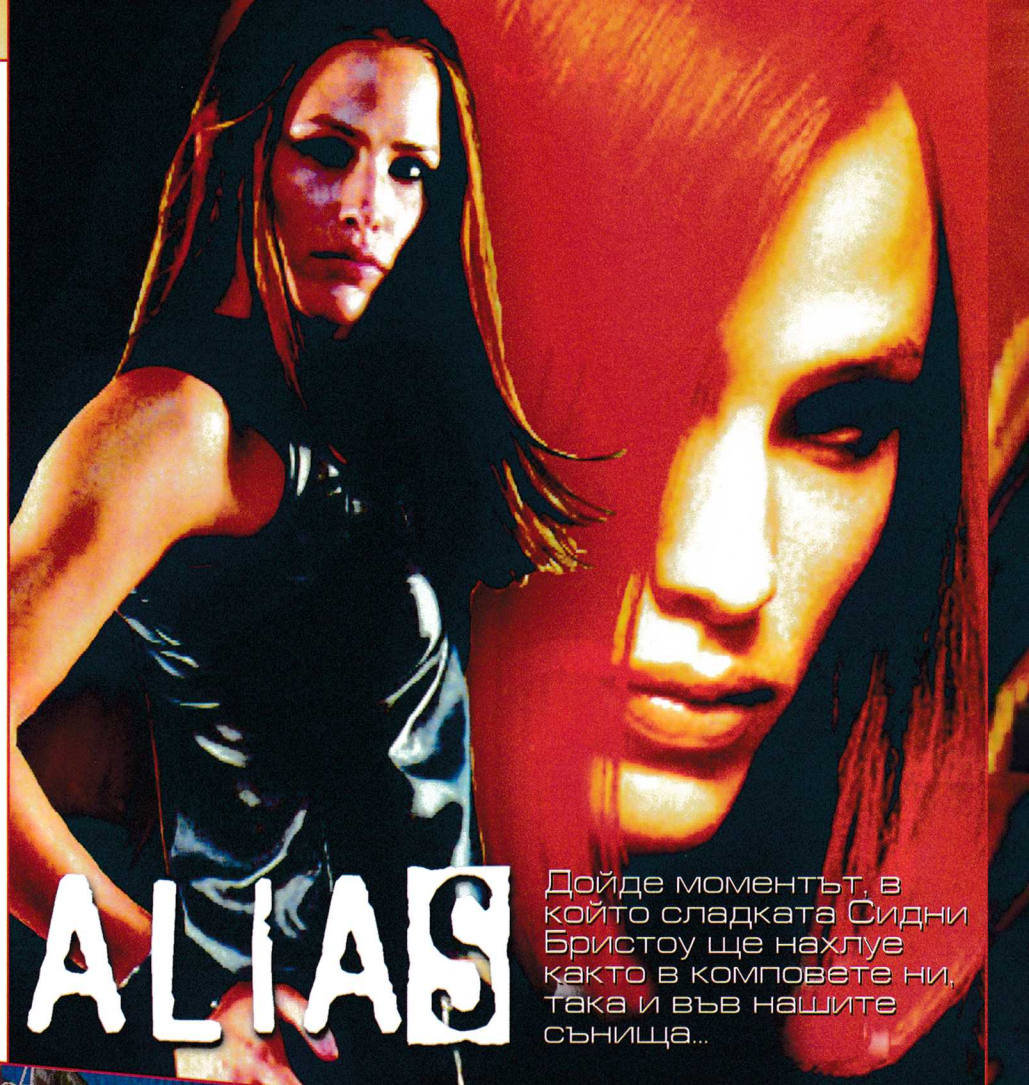


WWW.LADYPILL.COM

Нормално е не всички хора да зяпат телевизия. Някои предпочитат да заровят носове в книги, други пък се забавляват повече като разцъкват нова геймка на PC-то, трети се отдават единствено и само на спане и броене на мухите по тавана. Това е причината, която ме наведе на мисълта, че е възможно да има хора, които не знаят, че Alias – играта, която трябва да ви представя, е правена по филм, който наскоро се завъртя по родната телевизия. Става въпрос за шпионския сериал "Наречена още", когото, за съжаление, вече не дават у нас. Програмистите от Acclaim обаче със сигурност са били върли фенове на това сериалче (или в частност на главната героиня) и са направили цяла игра по него.

От TV към PC

Преходът може да ви се вижда труден и мъчителен, но това нас всъщност въобще не ни грее, защото се интересуваме единствено от крайния резултат. Това не е и първата игра, правена по телевизионен сериал или филм, а опитът до момента показва, че в повечето случаи подобни адаптации по-скоро са неуспешни. Въпросът е, че този път от Acclaim са напипали успешен модел, защото историята в сериала, който са преработи-

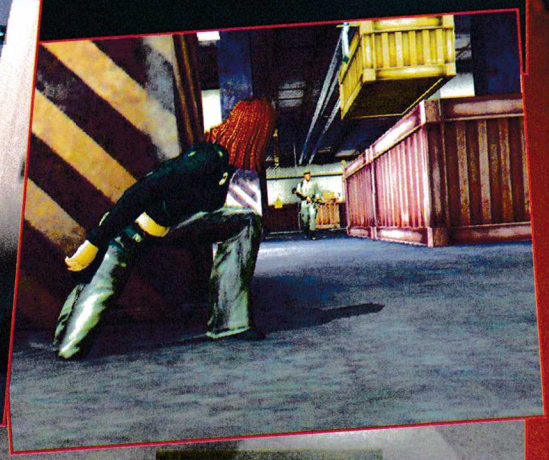


ALIAS

Дойде моментът, в който сладката Сидни Бристоу ще нахлуе както в компютрите ни, така и във нашите сънища...

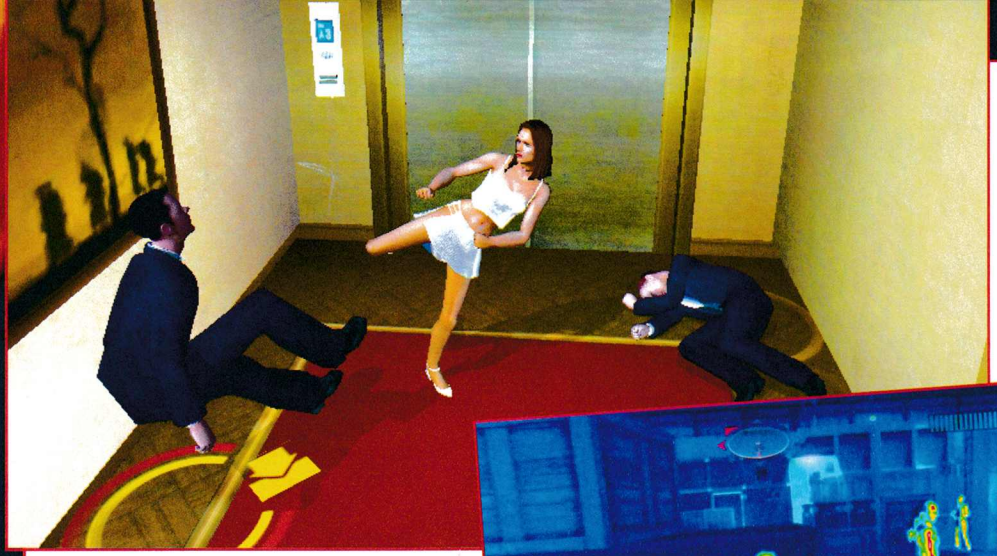
"НАРЕЧЕНА ОЩЕ"

За първи път сериалът тръгва по телевизионните екрани в САЩ на 30 септември 2001 и моментално печели огромна аудитория (въпреки че се възприе ма като средно успешен). Той е създаден по идея на Джефри Ейбрамс (сценарист на "Армагедон" и "Вечно млад"). До ден днешен стотиците хиляди феновете на тези изпълнени с яки тупаници и нон-стоп престрелки серии са успели да се накефят на общо 64 епизода (т.е. – на три сезона, през януари 2005-та се очаква да започне и четвърти). У нас "Наречена още" се завъртя наскоро... и то съвсем за кратко. Главната героиня на този сериал се казва Сидни Бристоу, наречена още Джулия Торн. Тя е супершпионин и работи за Централното разузнавателно управление (а първоначално - за SD-6). Преди това обаче е била съвсем обикновена колежанка, която впоследствие е била наета от спецслужбите и обучена на тънкостите на шпионажа и на всякакви видове бойни изкуства. Сидни владее няколко езика (различни диалекти на английския, плюс арабски, японски, немски, руск и).



STEALTH ACTION

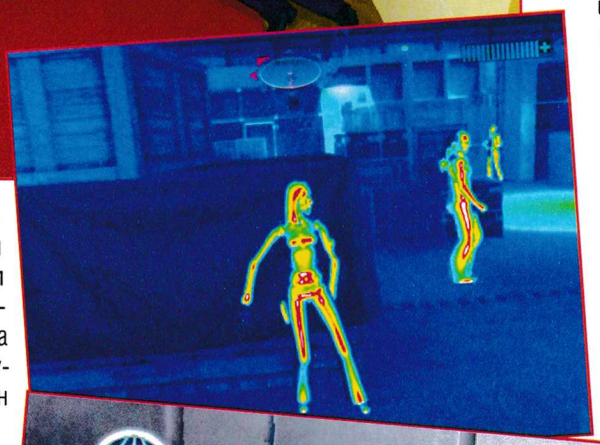
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Acclaim
сайт	www.aliasthegame.com
хардуер	P 800 MHz, 256 MB RAM, 3D Video card
софтуер	Windows All
платформа	PC, PS2, Xbox, GameCube

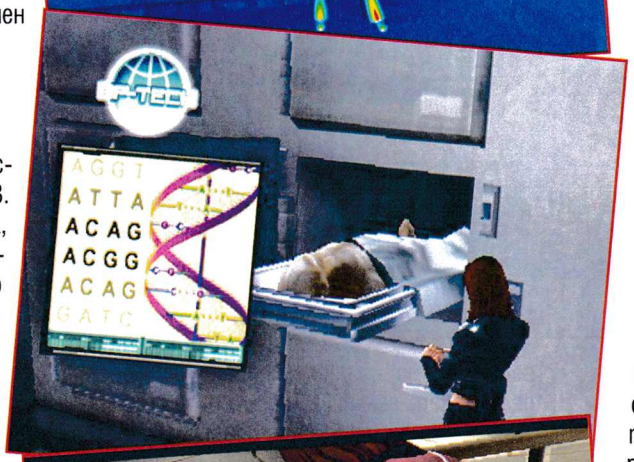


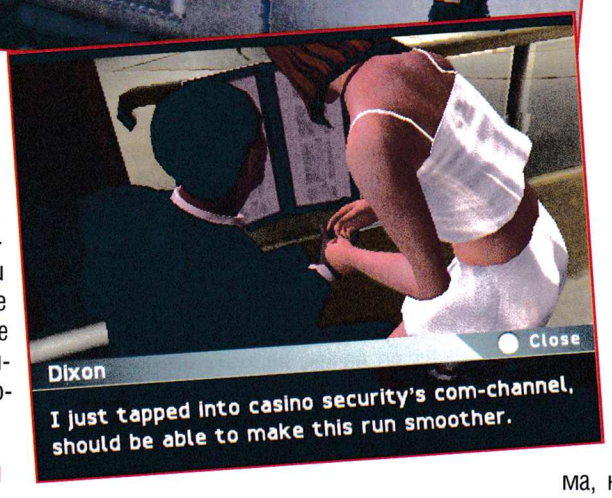
ли, наистина пасва идеално за шпионска геймка. Имайки налице увлекателен сюжет, единственото нещо, което им е останало да направят, е да понапишат един добър графичен енджин и да пакетират крайния продукт в хубава кутийка с книжка и упътване. Според мен най-трудно им е било да пресъздадат

адски красивата главна героиня

Това обаче не означава, че не са успели да го направят. Дори напротив. Когато за пръв път пуснах играта, останах с отворена уста от гледката, появила се пред мен. В самото начало на Alias вашата героиня е облечена с къса поличка, защото е внедрена като сервитьорка в съмнително казино. След това, разбира се, ще можете да я видите и с други дрешки, но ви гарантирам, че каквито и одежди да носи, все ще е хубава. Просто си личи, че този път някой се е постарал да направи главния персонаж идеален (имайте предвид перфектен motion capture и мерки 90-60-90). Освен добрия си външен вид обаче Сидни Бристоу притежава и купища други качества. И като всеки уважаващ себе си таен агент, тя винаги носи със себе си купища нужни и ненужни джунджурийки, които увеличават допълнително коефициента ѝ на ефикасност.







Въоръжение и други джаджи

Сами се досещате, че тъй като това крехко създанийце е обучавано за таен агент, то може да си служи с всякакви оръжия. Като се почне от счупена бутилка и се стигне до мощни огнестрелни пушкала. Тя обаче е добре тренирана да борави и с някои други приспособления, благодарение на които без проблем ще успее да проникне във вражески компютър и да източи информация, да отвори заключена врата или да "открадне" отпечатъците от някой мъртъв учен.

Нормално е в една шпионска игра или филм атмосферата да е мрачна и тъмна. Изключение в случая не се наблюдава. Но за да може Сидни да се ориентира някак си в този мрак (който за щастие или за жалост се е разпрострял в по-голямата част от играта), тя разполага с три режима на виждане. Първият е нормалният, при който героинята просто използва красивите си очи. Вторият е с инфрачервени очила, а третият е за нощно виждане. От личен опит ще ви кажа, че тези режими ще ви свършат перфектна работа по време на игра, така че в никакъв случай не ги пренебрегвайте

С главата напред или по терлици?

Докато изпълнявате задачите си, ще трябва да се придържате към двата основни стила на игра. Единият е бруталният, който всяко хлапе, обичащо CS-а, ще избере. В този случай ви чака див кютек. Естествено, за хората, предпочитащи предизвикателството и игри от типа на Pandora Tomorrow, Hitman или Thief, ще има и втори стил на действие, който е доста по-интересен. Поне според мен. Вместо да избивате всичко живо, имате възможност просто да се промъквате тихо покрай противниците си. За тази цел ще можете да се долепвате до стените, да надничате зад ъглите, да ходите на пръсти и незабележимо и да се възползвате от сенките. Бандюгите обаче не са много глупави и при най-малката изцепка от ваша страна ще се погрижат да не оцелеете твърде дълго. Ще трябва да се съобразявате както със светлината в помещението, така и с посоката, в която гледа врагът. За да бъдете в тон с мрачните места из нивата, където ще се движите, ще имате възможност и да се преобличате. Така, веднъж нахлузили по-тъмни шпионски одежди, ставате доста трудно забележими за противниците.

Конзолен порт

Освен за PC Alias се разпространява и за "конзоли от следващо поколение". Така че не се учудвайте от факта, че запаметяването на играта ще се осъществява на точно определени за това места, разпръснати горе-долу на равни разстояния из мисиите. Хубавото в случая е, че дистанциите не са прекалено големи, а и играта не е от най-трудните. Така че не берете грижа за това.

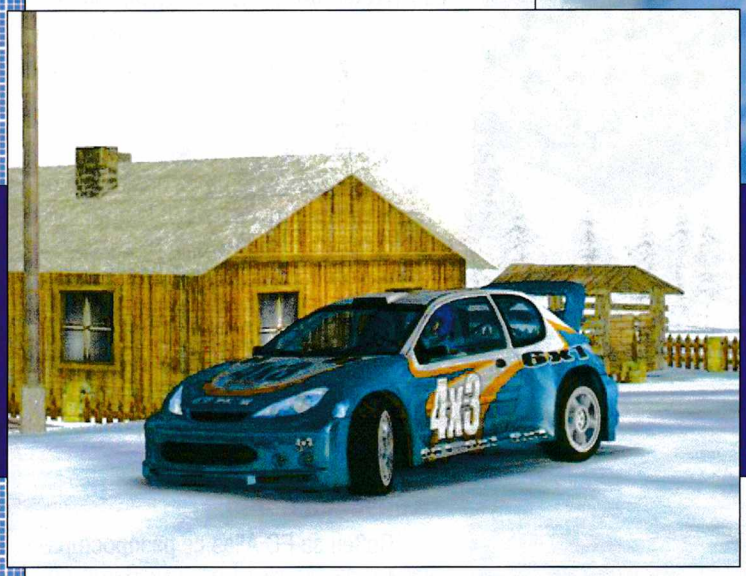
Другото нещо, което ми направи впечатление, е, че оръжията, които използвате, имат доста ограничен брой амуниции. Това според мен е много хубаво, защото спомага за по-умерена и по-добре планирана игра. Когато знаете, че имате само десет-петнадесет куршума, няма да ги хабите напразно и ще се стараете всеки изстрел да отиде по предназначение.

След всеизвестния телевизионен сериал "Никита", в който подчертано красивата русокоска винаги успяваше да набие лошковците, тази игра може да ви се вижда и малко банална, но, повярвайте ми - тя си заслужава. Мацката, която ще управлявате през цялото време в Alias, по нищо не отстъпва на Никита, а сюжетът, по който е направена играта, е още по-засукан и заинтригуващ. Това е заглавие, което заслужава вниманието на всеки геймър... най-малкото, за да позяпа задника на чернокосата героиня.

Асен Георгиев

Колко по-добра може да стане една игра?

Поляците от Techland доказаха, че могат да правят и доста харабийски игри. Спомняте ли си Chrome? Този скай-фай тактически шутър, който, въпреки на моменти мудния си геймплей, бе повече от успешен скок за славянското студио в негостоприемно море, пълно с безмилостна акулоподобна конкуренция. Причината да си бъбрим за Techland е, че от доста време насам в кухнята им се готви още една любопитна геймка. Този път поляците се канят да атакуват жанра на състезателните симулатори с най-новия си проект на име Xpand Rally –



XR xpand rally

един ултраекстремен рейсинг

Преди да ви споделя впечатленията си от демонстрационната версия, в която имах възможност да впия зъби и нокти и да я врътна на един дъх (за което любезно благодаря на Techland), нека обобщя накратко какви са цялостните очаквания по отношение на тази игра. Сиреч, колко високо са решили да се прицелят поляците. Пък после ще видим доколко са успели.

Идеята на Xpand Rally е да създаде едни от най-реалистичните състезания с мощни коли из невероятни, фотореалистични природни местности. Играта би трябвало да включва максимално истинско управление, пресъздадено с помощта на съвети от истински професионалисти в спорта. Т.нар. икономически фактор също ще е от решаващо значение за победата в Xpand Rally. Играчите не просто ще се състезават багажник до багажник с компютърно симулирани автомобили. Те ще имат възможност да трупат и пари, да си купуват нови коли, запазвайки или продавайки старите, да променят всички съществени части на возилото си, съобразявайки се с типа терен и климатичните условия, да пръскат зелени гущери по отстраняването на възникнали по време на карането повреди и т.н. Разработчиците от Techland твърдят, че са отделили почти една година за разработването на физическия енджин на играта, а крайният резултат е една напълно интерактивна околна среда. Когато колата ви удря, да речем, огради, знаци, рекламни билбордове, стълбове и други подобни неща (общият брой на предметите е около хиляда), тя ще ги преобръща, разбива, изтръгва или огъва по начин, напълно съобразен с физичните закони. Освен това, когато два обекта се размажат един в друг, играта ще отчита материала, от който са направени, и ще произвежда напълно различни и достоверни звуци. Симулацията на вятър също се очаква да е доста впечатляваща. Въздушните течения ще полюшват антенката ви, ще носят листата на дърветата около вашата кола, ще галят тревата, ще разпокъсват хищно по-хилавите табели и знаци и дори ще се опитват да ви изтласкат от пътя.

RACE SIM	
издател	Techland / Strategy First
сайт	www.xpandrally.com
излиза	септември 2004-та
платформа	PC

А така ли е наистина?

Накратко – да. Поне що се отнася до предварителната версия, която разцъках. Играта не е нито твърде трудна за начинаещите, нито прекалено лесна за маниаците в този жанр. Ще имате възможност за джиткане в няколко режима: кариера и различни видове солови състезания (включително и специални предизвикателства, които обаче не бяха включени в демото – например двама души се съревновават и който спечели, взима противниковата кола).

Още в самото начало ще трябва да си купите свое собствено возило. Разполагате с начален капитал от няколко хиляди долара, благодарение на който можете да се сдобиете с прилично автомобилче. След това имате възможност, стига да искате, да отскокнете до гаража и да промените почти всеки аспект от неговата конструкция: гумите (в зависимост от терена, върху който ще шофирате), окачването, спирачките, двигателя, завиването и скоростите. Накрая сте готови за същинското състезание.

В демонстрационната версия бе включен един-единствен турнир (Polished Trophy Championship), който се състои от три нива (съответно три писти – в Полша, в Америка, щата Невада и накрая – във Финландия) и в който може да участвате само с част от десетките автомобили. Последните, прочее, не са лицензирани, но това не е от кой знае какво значение (все пак можете да си ги променяте както намерите за добре). Тяхното поведение на пътя изглежда достатъчно реалистично. Освен това

колата ви се потрошава прилично при катастрофи

макар и не до такава степен, че да не можете хептен да завършите състеза-

нието. Просто гумите ви може да се спукат, някой механизъм ще откаже да функционира, дадени части ще изпаднат по пътя (например багажника) и т.н.

Заслужава си да се отбележи, че демото на Xpand Rally е лишено от кой знае какви бъгове, което е показателно за това, че Techland започват да си вършат работата все по-добре и по-добре. Когато преди около година имах възможността да тествам първоначалната версия на Chrome, бях неприятно изненадан от цял взвод проблеми, които ме атакуваха на всяка крачка. Играта циклеше на определени места, враговете се заклещваха в препятствията пред тях, текстурите се чупеха... С демото на Xpand Rally нещата стоят много по-различно. Играта се движи плавно и е напълно "плейъбъл". При толкова ранна версия това е нещо, което само по себе си може само да ни радва и да ни подсказва, че финалното издание ще представлява един напълно качествен продукт.

Визуално зашеметяваща

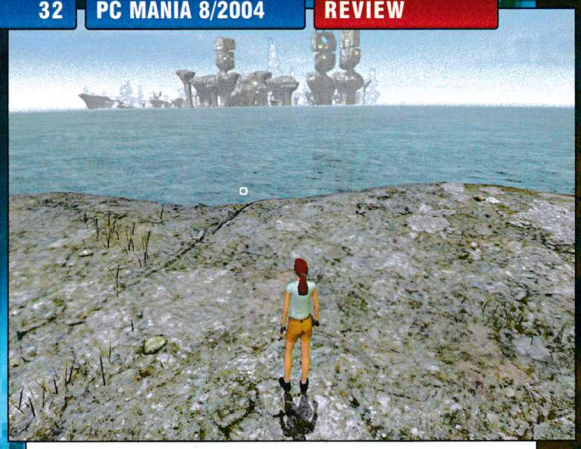
Xpand Rally се захранва от силно модифицирана версия на енджина, който видяхме в Chrome. Всеки, който е пускал този шутър, знае колко маниакално добре бе пресъздадена околната среда в него – и флората, и фауната. Е, тук всичко изглежда още по-добре. И най-вече по-близко до реалността. Докато шофирате из шестдесетината писти, пръснати из САЩ, Шотландия, Канада, Швеция, Финландия, Полша, Словакия или пък Германия, ще се наслаждавате на изключително живописни гледки. Пред вас ще се ширят поля, равнини, долини, планини, пустини и гори. Ще се сблъсквате със забележителни климатични условия като сняг, дъжд, вятър, с необятно небе в различни часове от денонощието, красиви изреви и залези, пухкави бели облаци и прочее.

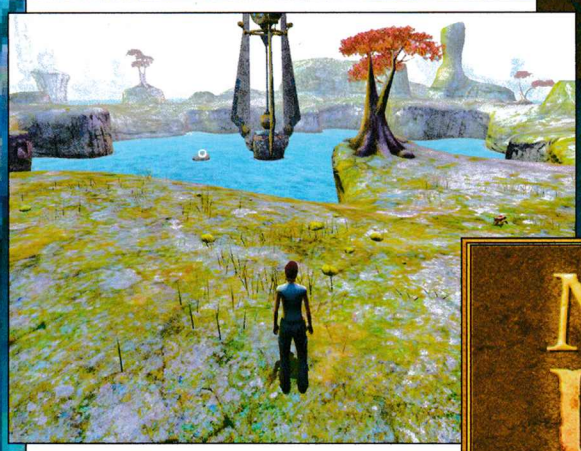
Финиш

Когато излезе на пазара (а това би трябвало да стане в края на лятото), Xpand Rally ще съдържа и мултиплейър режим на игра, в който ще могат да вземат участие до осем човека наведнъж през Интернет или в LAN. Този рейсинг ще поддържа и опция за разделяне на екрана на две, с помощта на която двама души могат да цъкат на един и същи компютър. Въобще, Xpand Rally се оформя като доста приличен състезателен симулатор. Неговото забавяне (трябваше да се появи през април тази година) очевидно му се е отразило положително. Няма да се минат и три месеца и всички ще можем да побъркаме по фотореалистичните писти на Techland и да вкусим част от тръпката на екстремните Xpand ралита.

Владимир Тодоров

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
96 компютъра
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Интернетът се доставя от фирма InterBGcom
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com





MYST URU
THE PATH OF THE SHELL

Помагащият-да-израсне съживява истината без ничий поглед, Измамникът благославя сред множеството...

"Думи" – Част първа, Uru: The Path Of The Shell

Почти бях забравила какво е усещането от допира с книгите... по цял ден седях пред монитора... Ммм... Не.

Почти бях забравила какво е усещането от допира с книгите... неописуемо, магическо безвремие. Сякаш не докосваш нищо. Но не защото тях ги няма. Защото ти самият изобличаваш, ставаш лек като прашинка, попадаш в играта на вятъра, изчезваш. Изчезваш, за да се материализира едно ново Аз някъде из дебрите на историята. В някоя от епохите – епохите, белязани от величието на D' ni...

Новият expansion pack към Uru: Ages Beyond Myst (ABM) – втори (след To D' ni) ви предлага по-задълбочен поглед върху историята, която поредицата разглежда досега. Myst Uru: The Path Of The Shell (POTS) стартира на практика както и Ages Beyond Myst. POTS е последователно логично продължение на историята, затова и достъпът до новите епохи, които предлага, е възможен чрез вече познатата ви (може би) от оригинала Relto (нашата лична епоха, откъдето по принцип получаваме достъп до другите). Достъпът до тези нови епохи е визуализиран под формата на различни книги, които можете да намерите, подредени според това към коя част на играта принадлежат (книгите, свързани с епохи към POTS, са в най-десния край).

В POTS посещавате пет епохи – Ahnonay, Rolep, K'veer, Er'cana, Myst. Чрез тях е проследено

продължението на историята

Наблюдателят е дете, родено между епохите, което има способността да вижда миналото, настоящето и бъдещето. През 4500 пише „Думи" – великата книга. В нея е предсказан краят на цивилизацията D' ni и началото на хаоса.

При раждането си Наблюдателят се взира в звездата Ces и тя засиява така ярко, че отнема зрението на детето. Създателят му проговаря. Нарежда му да наблюдава и да чака. Да наблюдава дървото, което умира заедно с D'ni и да чака знаците. И Наблюдателят чака години наред. Като награда за търпението му Създателят изпраща вятър, който му връща зрението, и Наблюдателят вижда знаците. Само Помагащият-да-израсне обаче може да накара дървото-символ на D'ni, отново да разцъфне и доброто да се възроди.

Kadish се провъзгласява за Помагащия-да-порасне и започва да изпълнява описаните от Наблюдателя сцени, които трябва да изпълни очакваният от всички избраник. Но той е обсебен от идеята, че ще донесе истината и ще възкреси дървото и всичко, което прави, е продиктувано от мания за величие. Умира, без да възкреси дървото.

Сега надеждата, че дървото ще се съживи, е заключена в оставените от Yeesha, дъщеря на Atrus, съобщения, които имат за цел да намерят Помагащия-да-порасне.

След възможно най-краткото пресъздаване на историята е време да отделим място и на

Петте епохи:

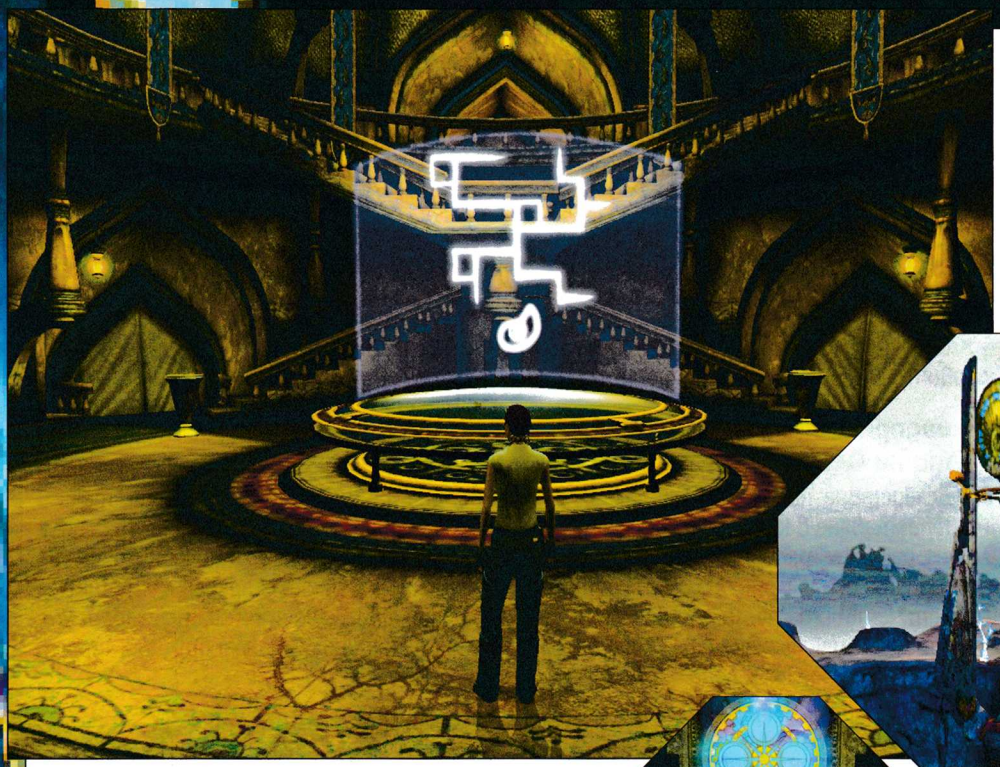
Ahnonay – Жизнерадостно розов остров с малки щъкащи рачета-осмокрачета, големи пухкави розови облаци, кристално чиста вода и разцъфнали градини. Поне на пръв поглед. След решаване на невероятно интригуващ и оригинален пъзел, откривате истината, която се крие зад сладникавата хармония. Едно от тво-

ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubisoft
сайт	mystworlds.ubi.com/us
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 RAM
	Windows All, DirectX 9.0b-video card
платформа	PC

1 CD

ТАЛОН
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com



ренията на Kadish... Някога чудили ли сте се какво се крие зад хоризонта?

Ще имате възможността да видите Ahnonay в няколко различни светлини. Оттук Kadish осъществява пътуването във времето. Ще видите други версии на подобния на пръстен остров, където всичко е различно. Земята е суха, покрита с прах и разкъсвана от кристали, прораснали като магически дървета. При допир те се разпадат на милиони малки лъскави частици и бързо изчезват в безкрайната мъгла, погълнала острова. Ще видите острова и малък и незначителен сред множество блещукащи звезди, по-близки до него от всякога. Но най-важното, което ще видите, ви предстои. Открийте тайната на острова, тайната на Kadish...

Rolep – Намира се в пещерата на D'ni. В миналото в нея са се срещали последователите на Наблюдателя. Единственият начин да се стигне дотук е чрез магическите книги. Rolep крие пъзел, оставен от Kadish, но най-ценната му загадка е дървото.

K'veer – Един от островите на D'ni. Играчът има достъп до стая, в която Atrus е спасен от гибел от Странника. В миналото стаята е била притежание на богато семейство, преминала в ръцете на Gehn – баща на Atrus, след настъпването на хаоса..

Er'cana – Тук са построени огромна жътварска машина и железница. Всичко е създадено, за да улесни транспортирането на материали до другите места. Това е един каньон. Тук всичко е покрито с пясък. И все пак местността е осеяна със забележителни редки растения...

Myst – Островът Myst е родният дом на Atrus, жена му Catherine, и синовете им – Sirrus и Achenar. Сега тук всичко е запустяло и изоставено...

Лично за мен това, че играта продължава историята и предлага наистина запомнящи се пъзели, е най-важното в оценката ми за нея и това, според мен, е нещото, което не бива да ви позволява да я пропуснете. И все пак има и някои други интересни подробности, които са

нововъведения в играта

Вече можете да плувате. За съжаление движенията на краката при плуване са анимирани доста нереалистично. Затова пък имате два начина на плуване – единият е по-бърз (при натискане на двата бутона на мишката – команда run, когато сте на сухо). Сега също така можете да закачате гадинките, с които се срещате (например на моя любим остров Ahnonay можете да гоните раците към водата и да ги принуждавате панически да се гмуркат). Лично за мен най-изненадващата опция е, че имате възможност да променяте гардероба на героя си при по-голямо разнообразие от преди – да си избирате възрастта му, неговия външен вид и дори пола му. При това тези промени са възможни и по средата на приключението. Има един гардероб, където можете да се преобличате. Нестандартното е, че явно някъде между дрехите се е сгушил и някакъв хирург, готов на всичко – дори на операция за смяна на пола...

И все пак, ако стоите настрана от гардеробите, всичко ще е наред. А пък ако прибегнете до някоя и друга телесна промяна... е, какво пък – в свободна страна живеем. Важното е да се забавлявате и The Path of the Shell ви гарантира това.

Лили Стоилова

НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ

:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)

15 PC
Мощни компютри
19" Samsung Flat
3COM Network
бърз оптичен нет
супер климатизация

ЧАТ БАР :)

цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.

Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%

Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

талон ToXX Club
плащаш 1 час
играеш 2 часа
валиден до 30 юли 2004

KREED

"Звездни рейнджъри" по руски

През този месец имах шанса да се запозная с един изключително интересен 3D first person shooter. Около тази игра открих голям брой любопитни факти, които успяха да ме заинтригуват. Първото, което ми направи силно впечатление, беше, че създателите и издателите на геймката са руснаци. Явно е дошъл ред и на геймдизайнерите от Изтока да зарадват публиката с нещо добро. Името на новия продукт е Kreed и в следващите редове смятам да ви запозная по-подробно с него.

Велик сюжет

Второто нещо, което ме впечатли, беше сюжетът или по-скоро множеството митове и легенди за велики лидери, обединени в една епопея. Историята на играта спокойно може да засенчи дори фантастични икони като StarCraft. Многообразието от сюжетни нишки, умело вплетени в хомогенна смес, е достойно за написването на цял роман. Истината е, че ако трябва в детайли да разкажа за този епос, няма да ми стигнат още две статии. Затова ще опитам накратко да резюмирам съдържанието на играта.

Футуристичният свят на Kreed е своеобразен алтернативен сценарий за бъдещето на човешката раса – от наши дни чак до 30-ти век. Това е столетието, през което човечеството най-после бележи значителен напредък. За жалост предходните години не са така добри за хората. Началото на упадъка на нашата цивилизация започва със същите проблеми, които ни вълнуват и днес. Става въпрос за технологичния бум, довел до пълното унищожаване на околната среда, за постепенното изчезване на традиционните морални ценности, и не на последно място – за гигантския демографски ръст на населението.

Всичко това принуждава отделните правителства да започнат яростна

надпревара за колонизирането на Слънчевата система

Вследствие на новото глобално противопоставяне в края на 21-и век закономерно избухва Третата световна война, последвана в началото на 22-то столетие от Четвъртата. Така човечеството се връща далеч назад в еволюцията си. Въпреки тези драматични катастрофи, сполетели Земята и нейните обитатели, животът с течение на времето започва да се възстановява. Точно тогава, в началото на 23-и век, расата ни се изправя пред най-голямото изпитание, с което се е сблъсквала. Нашата цивилизация е нападната от инсектоидна извънземна раса. След множество битки завоевателите успяват да окупират родната ни планета. Тези интелигентни насекоми, наричащи себе си Tiglaary, са представители на древен народ, започнал преди седем хиляди години тотална война за контрол над вселената.

Както сами се досещате, нашествениците подлагат хората на свиреп геноцид. За целта из цялата Слънчева система се появяват така наречените "Фабрики на смъртта". Това не са нищо друго освен концентрационни лагери, в които целенасочено се избиват представителите на вида "хомо сапиенс". Човечеството е на прага на своето изчезване.

За щастие, в края на 23-тото столетие сред радиоактивните развалини на Земята се ражда Легионът. Това е военна полурелигиозна организация, която успява да концентрира в себе си както ефективността на високите технологии, така и традиционните морални норми. Тя издига в култ средновековната идеология за Свещената война. На преден план отново са изведени качества като героизъм, аристократизъм, лоялност към дълга, доблест и др.

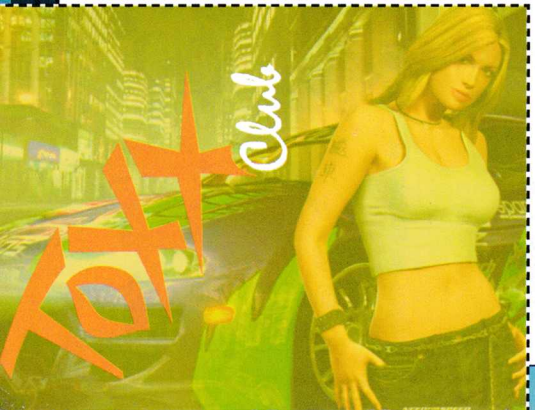
Първият водач на Легиона

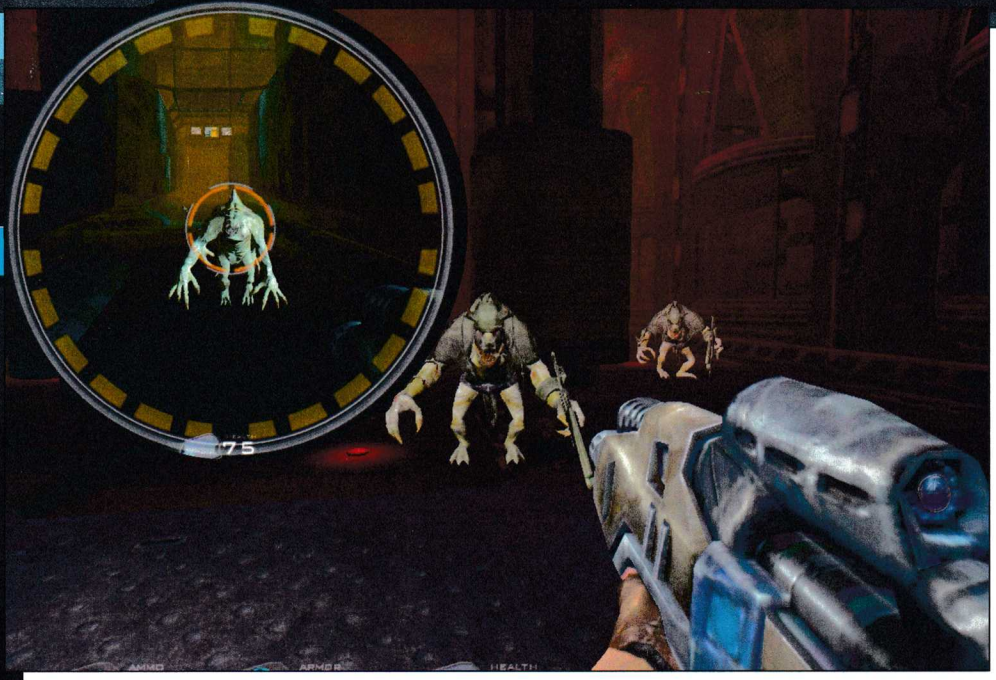
– Джереми Огнев, успява да обедини всички разпокъсани остатъци от човешката раса и да постигне истинско чудо. Изучавайки до съвършенство вражеските технологии, в началото на 24-и век милитаристичният съюз изтласква агресорите извън пределите на Слънчевата система. Само няколко десетилетия по-късно Легионът подхваща отново масово колонизиране на най-близките до нас планетарни системи. Тази космическа експанзия среща хората с много непознати досега и позитивно настроени извънземни цивилизации. Глобалната заплаха от страна на Tiglaary-те, принуждава всички интелигентни същества във Вселената да се обединят.

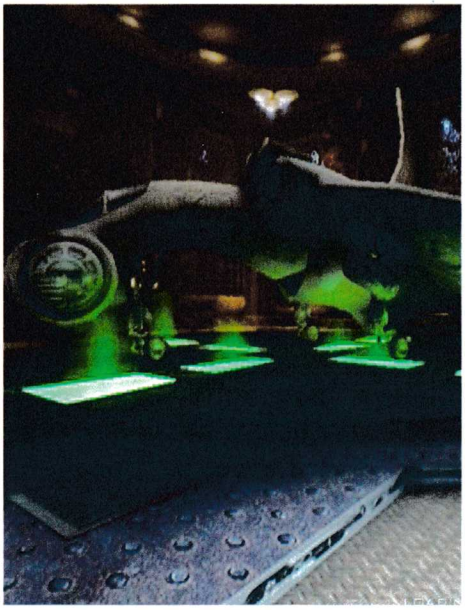
Така на 26 март 2573 година се ражда Конфедерацията, най-мощният опонент на жестоките насекоми. В началото на

FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Russobit-M/Burut Software
сайт	www.kreed3d.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC







28-и век новият съюз подчинява на своята власт целия познат космос. Няколко години по-късно се случва нещо необяснимо. Неочаквано инсектите изоставят всички окупирани територии и се оттеглят на своята планета Kha-Trak. Преследвайки враговете си, обединените войски откриват непознато място във Вселената, наречено Red Sector, както и секретна информация за него. Оказва се, че там се крие едно древно проклятие на Tiglaarym, наречено Craze. Това е абсолютното зло, което започва да влияе на всичко, доближило се до границите на сектора. Десетките експедиции, изпратени да изучат тази аномалия, изчезват безследно.

Мистериозността на това кътче от непознатия космос води до неочакван ефект. Появяват се голям брой фанатични религиозни доктрини, наречени с общото име Kreed. Техните последователи – Jikreeds, се прекланят пред новия бог, който според тях се крие в тайнствената зона. През 2944 търговският кораб Aspero, на път за отдалечена колония на Конфедерацията, попада прекалено близо до Red Sector-а. В резултат на това от строя излизат двигателите и навигационният модул. В последните данни, изпратени от звездния кръстосвач, се говори за "безформени" фантоми, които нападнали Aspero скоро след възникването на повредите.

Именно на това място започва участието ви в играта. Ще се превъплътите в Даниел Грок. Той е модифициран чрез дългогодишни генетични подобрения, за да се превърне в непобедим боец на Легиона.

Геймплеят

на Kreed е динамичен и напрегнат от началото до края. Първата ви задача на Aspero е да се опитате да спасите оцелелите членове от екипажа. По-нататък мисиите ви ще варират от унищожаване на вражески крепости, през превземане на космически станции, до освобождаване на заложници. Всяка отделна задача изисква различна тактическа подготовка.

Докато разчиствате нивата от неприятели, ще се натъкнете на още няколко враждебно настроени чуждоземни раси като Prazaars, Schpiggs, The Phantom Race of J'curr и други. Всяко от тези същества води по различен начин битките срещу своя противник. От вас зависи да намерите най-правилния подход срещу различните видове извънземни. От голямо значение за успеха ви е също така и точният подбор на оръжието. На ваше разположение са над 10 високотехнологични пушкала. По мое мнение този брой е напълно достатъчен. Със сигурност ще имате по нещо подходящо за всяка ситуация.

Друга интересна особеност на играта е нейната анатомия. Руските разработчици спокойно могат да се гордеят с новоразработения си X-Tend енджин. На официалния сайт на Kreed е сложена най-подробната информация за техническите спецификации на геймката, която съм виждал изобщо. Ще ви спестя колко полигона има във всеки движещ се обект, като само ще добавя, че играта поддържа всички съвременни визуални нововъведения, за които се сещам в момента.

Надежден мултиплейър

Не мога да не спомена с добро и качествения мултиплейър, който Kreed предлага. Създателите на играта не са уточнили точния брой геймъри, които могат да пуцат едновременно из нивата – само е упоменато, че ще бъдат доста. Освен познатите на всички режими като Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag, на разположение са и някои по-нови като например Last Man Standing – при него победата взима последният оцелял, а убитите играчи не се прераждат. Лично на мен особено много ми допада последният вариант за игра в мрежа – Team Assault. Тук геймърите се разделят на два отбора, като единият защитава определена база, а другият я атакува.

В заключение не мога да не споделя, че официалният сайт на Kreed направо ме смая. По-подробна и подредена страничка изключително рядко може да се види, затова препоръчвам на всеки да я посети. Същият съвет ще дам и на всички любители на футуристичните шутъри. Така че вижте играта – заслужава си!

Димитър Трифонов – Димò

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Наближавайки края на Aura: Fate of the Ages огромна усмивка, преливаща от самодоволство, се разлива по лицето ми. Аха! Ще мога да си свърша работата. Ще познавам играта в детайли и ще съм видяла всичко, което авторите са замислили за вас. Секунди след тази блазнеща ме мисъл изведнъж потекоха финалните надписи. Те направо танцуваха весело на фона на мелодийката, приготвена за финал. И с тази жизнерадостност сякаш авторите показваха, че те ще се смеят последни и убиваха всичко детско у мен като 2-годишно хлапе – мравка.

Истината е, че изиграх играта, но в момента не мога да се сетя за друго заглавие, което в такава степен да ме е оставило да гледам монитора като тресната с мокър парцал след финалните надписи. Играта е много добра, но през цялото време си е един класически куест, който не дава основателни причини да очаквате някакъв внезапен обрат. В интерес на истината такъв и няма. Просто тя завършва адски незавършено – точно, когато нещо в историята се случва и очаквате, че ще натриете носа на тези, които си го заслужават. В този ред на мисли – създателите са замислили трилогия, която съответно да завърши сюжетната линия. Втората част, разбира се, ще види бял свят, само ако тази има успех. Затова вероятността играта да си остане незавършена е по-скоро реална. И все пак не ми се ще да губя вяра. :-)

Играта е достатъчно добра, за да си заслужи продължението и да кара хората само да го очакват с по-голямо нетърпение поради факта, че няма да е разтягане на локуми, а продължение по оригиналния сюжет. Сценарият обаче далеч не е най-ценното нещо в играта. А и този филм вече сме го гледали. Ето за какво иде реч:

Съществува клан на Пазителите. Те съхраняват Свещените пръстени на световете. Ако бъдат събрани, въпросните магически предмети дарят неограничена мощ и вечен живот на притежателя си. Чрез тях старейшините могат да пътуват в паралелни светове, както и сами да създават такива. Тези тайни са достъпни само за висшестоящи в йерархията на клана и избрани ученици. Разбира се, не липсват и нечисти помисли спрямо този източник на власт. Някой алчно протяга ръце от сенките...

Само един свят не стига

Ето че идва ред и на местата, които ще посетите:

Долината Адемика – Магическо място, където започва вашата мисия. Тук, оставен сам на себе си, трябва да разрешите пъзелите, подготвящи вашето пътуване. Разполагате с писмо от учителя си – Грифит, което ви помага да се ориентирате към най-дребните подробности, защото всичко наоколо е създадено, за да улесни и насочи обучените умове да задействат механизмите, насочващи ви към другите светове.

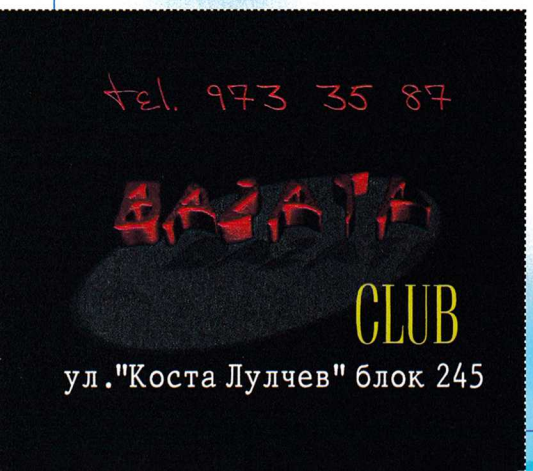
Драгаст – Леден свят, скрил в прегръдките на непроходими планини забравени механизми, ключът за които трябва да откриете сам. Драгаст сам по себе си е едно чудо на механиката – пещерите, планините и величествените зали са овързани в сложна мрежа от технологични пъзели.

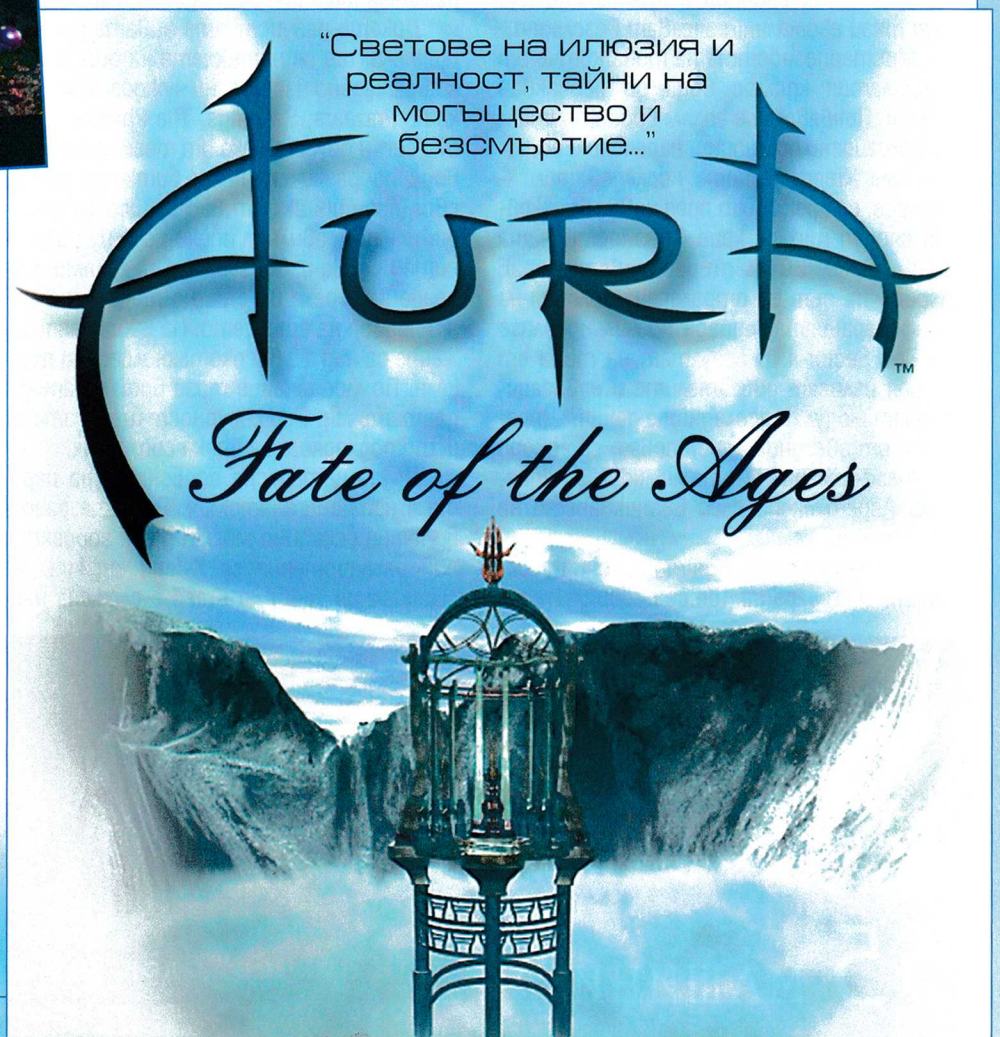
На-Теиксу – Езотеричен свят, лишен от логика, в който, посредством четири магически огледала-портали, можете да преминавате в подсветовете му. На първо място – в Света на магията, където ще се сблъскате с дивите, жадни за кръв, амазонки. След това – в Света на децата, които вече не се подчиняват на законите на старейшините. Ще посетите също така Света на астрономията и алхимията, както и Света на Духа, които запазват хармонията и баланса.

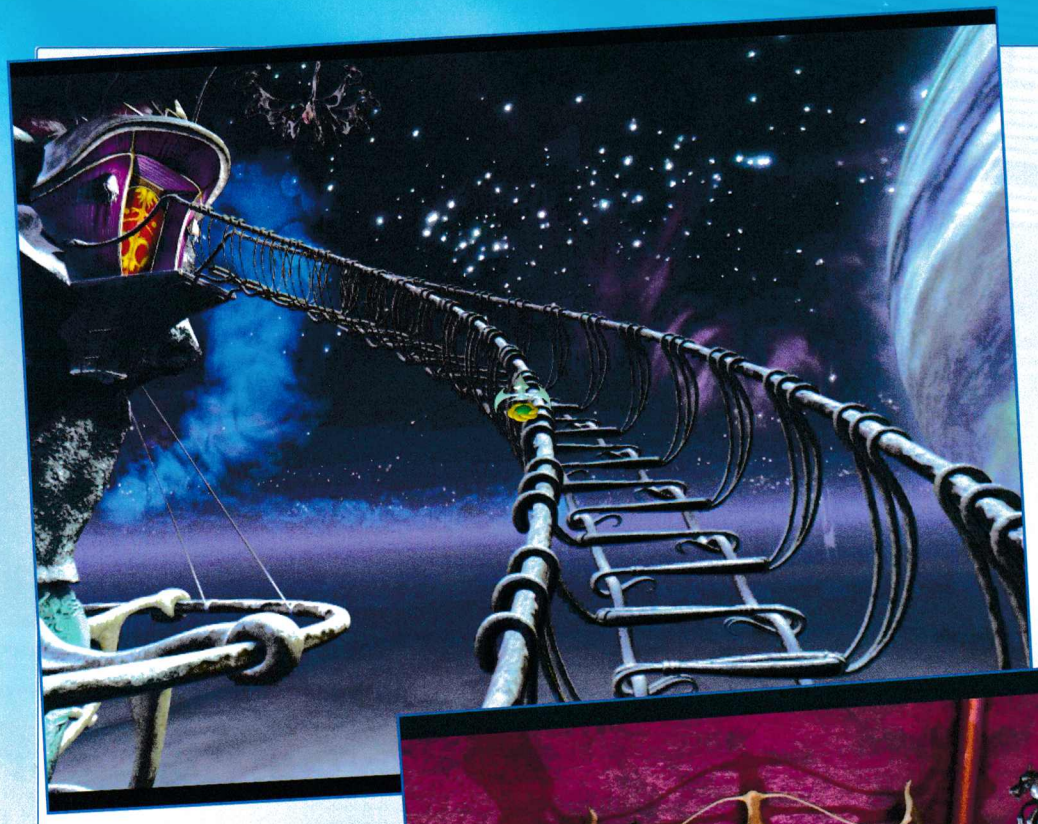
Островът Единство – Крайната точка на вашето пътуване, където и вие ще се почувствате като ударени с мокър парцал.

КУЕСТ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	The Adventure Company
сайт	www.auragame.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC







Пъзелите

В един куест често те са решаващ елемент за крайната оценка на играча. Е, това е нещото, за което загатнах, че е по-важно от историята в Aura.

Решаването на пъзелите е това, с което ще се занимавате през почти целия геймплей за сметка на малкото разговори и не много задълбочената история. Нивото на трудност е много добро – играта не е елементарна, а загадките все пак са решими. Имате малко на брой ребуси, свързани с използването на предмети. По-точно такива все пак има, но основното не е да решите кой предмет ви е нужен, а да видите някакви насочващи ви детайли, които ви подсказват как да се справите с даден механизъм.

Често става въпрос за повече от едно помощно средство, което трябва да свържете с даден пъзел и се изисква голяма доза наблюдателност.

Ще ви дам няколко примера, за да добиете представа за пъстротата на геймплея и оригиналността на пъзелите.

Един от любимите ми пъзели е с огледалата. С него се сблъсквате в началото на На-Теиксу. Има четири огледала, които издават различни звуци. Под всяко от тях има украса, съставена от четири различни по дължина тръби. Колкото по-къса е дадена тръба, толкова по-висок тон показва. В центъра на стаята има механизъм с четири обекта. Всеки от тях съответства по звука, който издава едно от огледалата. Тези обекти са оцветени в различни цветове. Всеки цвят съответства на четири камертона. В стаята са разпръснати 16 камертона – по четири от всеки цвят. Част от камертоните са поставени в механизма на правилните места, а другите вие трябва да наместите. Това става като съберете камертоните и прецените в зависимост от цветовете кой към кой обект от механизма се отнася. Сега трябва да видите кой обект на кое огледало съответства. Според украсата от тръби под огледалото сравнявате всеки четири камертона по тон (по-къса тръба означава по-висок тон) и накрая подреждате камертоните.

Много ми хареса и основният пъзел в Света на Духа. Тук събирате седем каменни фигурки, които отговарят на седем различни емоции. Можете да видите правилната им подредба в кладенец, поставен в нозете на голяма каменна фигура.

Има и седем пиедестала – по един за всяка фигура. Уловката е, че подредбата, която сте видели в отражението във водата, съответства не на подредбата на пиедесталите, а е съобразена с пълзящото растение, което се увива около тях, т.е. то показва подредбата на пиедесталите от едно до седем, на която съответства видението във водата.

По време на играта с вас имате и книга, в която можете да намерите някои полезни чертежи, без които едва ли ще решите пъзелите. Разбира се, съответните чертежи вие си ги правите по време на играта като ги намирате на различни места. Напътствия ви дават и героите, които срещате, но неведнъж и самите те ще ви кажат да се оправяте нататък без тяхната намеса. Все пак вие сте подложен на изпитание и те са там, само за да ви посочат правилния път, а не да ви дадат решенията наготово.

За финал... Хммм – този път финал няма да има. Играта е доказателство, че понякога и без финал нещата могат да бъдат увлекателни и да приковат вниманието.

Лили Стоилова

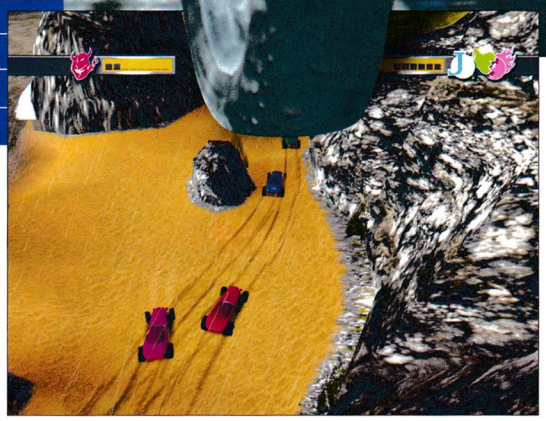
MASHED

Лудост на колела

www.get

INSANE ARCADE RACING	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Empire Interactive
сайт	http://www.getmashed.net
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC, PS2, Xbox

1 CD



Убеден съм, че повечето геймъри малко или много харесват аркадните рейсъри. Този месец имах шанса да врътна един класически представител на този жанр. Става дума за Mashed. Според самите създатели от Supersonic това е Insane Arcade Racing. След като видях геймката, съм склонен да се съглася с тях. Тази непретенциозна игра, за моя голяма радост, силно ми напомняше за култовия Carmageddon. Като изключим липсата на панически бягащи хора, които трябва да газите, атмосферата в новото заглавие е същата.

Зарибяващ геймплей

По интересен начин започна срещата ми с новия продукт на издателите от Empire Interactive. Първоначалните ми впечатления не бяха никак ласкави. Това донякъде се дължеше на липсата на сериозна трудност по време на първите нива. За щастие по-нататък определено не е така. Друг факт, който развали удоволствието, са странно организираните бутони за управление, като почти няма вариант за промяната им. Все пак заглавието основно е ориентирано към конзолните платформи, където се играе с joy pads,

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

затова недоразумението с клавишите е логично. С това дребно несъвършенство се свиква след няколко мисии.

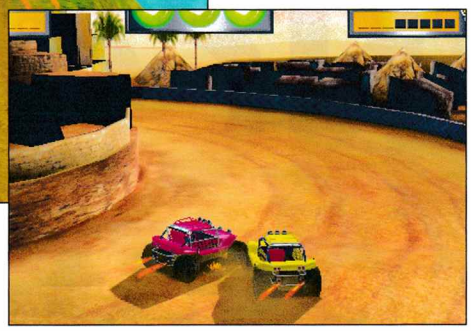
Когато човек се пребори с тези недомислици, играта се проявява в нова светлина и то определено положителна. Няма да повярвате колко бързо и незабележимо се зарибих. Без да се усетя, посрещнах изгрева пред PC-то. Гонките те увличат една след друга. Пълна лудница. Mashed е замислена като гладиаторско рали на принципа "drive to survive". Именно това

поддържа интригата жива през цялото време. Играта не притежава, а и не и е необходимо, някакъв по-специален сюжет. Всичко се гради на умението да оцелееш на трасето. На старта ще сте изправени срещу четирима опоненти. На кое място ще завършите и дали въобще ще финиширате, зависи само от вашите способности.

Високотехнологично клане

Навсякъде по маршрута са разпръснати различни видове оръжия. Те са обозначени с цветни мигащи табели. Минаването през тях ви зарежда с някое от пушкалата, като всеки цвят съответства на различно по тип средство за унищожение на вашите съперници. Единствената причина, поради която има такова многообразие от оръжия, е задачата възможно най-коварно да изхвърлите от пистата своите врагове. Именно това е причината пушкалата да са профилирани според конкретната ситуация, в която се намирате. Има значение дали искате да бъгнете опонента пред вас или тези след вас. Ето защо на ваше разположение са както картечница и ракети с лазерно насочване (и двете стрелящи напред), така и избухващи варели и мини. Общият брой на високотехнологичните оръжия е девет. Освен вече изброените ще имате достъп и до помпа, гаубица, огнехвърлачка, насочена назад, заслепяваща граната, а също така ще можете да оставяте мазни петна от моторно масло.

На повечето трасета съперниците ви ще се състезават като отбор и ще ви се наложи да се справяте с трима наведнъж. Точно тогава победата ви ще зависи най-много от правилно подбраното пушкало. Разбира се, има клавиш, с който можете веднага да се отървете от ненужното оръжие, защото имате възможност да носите само по едно. Всяко от тях възпроизвежда само няколко изстрела, преди да се изчерпи, след което трябва да намерите ново. Освен тези средства за унищожение, винаги може да прибегнете и до грубата физическа сила, тоест да изблъскате съперника от пистата. Всякакви прийоми са позволени. Главната цел – победата, оправдава всички нечестни средства, за които се сетите.



13 уникални писти

Играта основно е ориентирана към мрежови битки. Естествено има и сингълплейър, който трябва да минете, за да отворите всички нива. Те са 13 на брой, като 3 от тях са бонус. Ако не се представите подобаващо, няма да ги получите. Теренът на трасетата е доста разнообразен. Ще карате на сняг, лед, макадам, асфалт и на пясъци. Някои от пистите като Timgidsky и Polar Wharf са заобиколени с отвесни скали и брегове, а долу ви чака морето. При тях основният проблем е как да не излетите в бездната на острите завои, особено когато противниците ви помагат. На други нива като Kharga Temple ви грози опасност от падащи скали на пътя. Ще ви блъскат кабинки на лифт, ще прескачате полуразрушени мостове, екшънът няма да спира от началото до края на даденото ниво. С всяка следваща мисия трудността се увеличава.

Определено като най-коварни бих определил ледените трасета, въпреки че обикновено препятствията са комбинирани – например хлъзгава настилка плюс стръмни пропасти. На всички писти ще се сблъскате с три различни задачи. Съответно ще се борите за бронзовата, сребърната и накрая златната купа. По този начин броят на нивата набъбва до 39. На някои от мисиите ще ви се налага да се състезавате само срещу един опонент. Целта е просто да го догоните, което определено не е никак лесно. На други ще трябва да вътрнете няколко обиколки и да се вместите в определено време, като през еднакви разстояния има контроли. Ако закъснеете за някое от междинните отчитания, хвръквате във въздуха, защото носите в колата си бомба с часовников механизъм. Към края на играта сложността е на максимум, така че със сигурност ще ви се случи да зациклите на дадено ниво.

Интригуващ мултиплейър

Сега ще се върна към мултиплейъра. Тук отново проличава конзолният произход на заглавието. Общият брой на играчите отново е четири, както и в сингълплейъра. Според мен това е така, защото PlayStation 2 и Xbox поддържат едновременно до четири joy pad-а. Както в повечето случаи, PC феновете сме прецакани, но такъв е животът. За нас поне е предвидена игра през мрежата. Режимите, с които разполага геймката, са два – всеки срещу всеки или team mode. Мултиплейърът определено предполага по-голяма доза забавление заради живите опоненти.

Тук дойде моментът да разкрия черешката на тортата. Когато някой от играчите отпадне от състезанието, благодарение на новата Air Strike system може да обстрелва с ракети съперниците си от летящ над пистата хеликоптер. Това своеобразно отмъщение повдига значително адреналина на оцелелите.

Отлична визия

За визуалните достойнства на играта може да се съди от сравнително високите системни изисквания. Графиката е едно от предимствата на заглавието. Същото е в сила и за звуковото оформление. Шумът от форсираните двигатели гали ухото...

Отплеснах се и за малко щях да забравя да разкажа за автомобилите, с които ще се състезавате. На ваше разположение са осем различни машини. Те не са еквиваленти на реално съществуващи коли, но това е без значение за удоволствието от управляването им. Външният вид и възможностите на резачките са коренно различни. Ще имате шанса да управлявате от джипове до ретро автомобили от четиридесетте години на 20 век. Забавното е, че всяка от машините е подходяща за различно трасе. Със сигурност няма да ви липсва разнообразие.

На финала нека обобщя впечатленията си от Mashed. Това е непретенциозна и увлекателна игра, която определено има потенциал да накара много геймъри да прекарат дълги часове пред мониторите, играейки онлайн.

Димитър Трифонов – Димò

Брилянтен геймплей, провокиращ първичния страх на всеки един от нас - страха от високо!

BALANCE

Твърди се, че всичко ново е добре забравеното старо. Доказателства има в изобилие – както в модата, така и в компютърните игри. Но когато copy-paste явлението е направено с вкус, резултатът е наистина приятен. Ballance е пример за съживяване на една осемдесеташка аркадна игра, а именно Marble Madness. Идеята ѝ е използвана и преди това в Marble Blast и Hamster Ball. Но това не обезкуражава немските гейм дивелопъри Cyparade и те залагат на оригинален геймплей, фокусиран върху... придвижването на едно топче.

Звучи прекалено просто на пръв поглед, но в случая

детайлите са определящи

за цялостното усещане. Светът, в който се развива действието, се намира високо над облаците. Може да усетите тишината и най-вече своята беззащитност, когато се придвижвате по различните повърхности и конструкции на километри над земната повърхност. След първо ниво, което е поскоро за запознаване с елементарните закони на гравитацията и основните правила на навигация, Ballance предлага още десет мисии, до които достигате след последователно преминаване от едно в друго. С всяко ново ниво трънката се увеличава, а предизвикателствата, свързани с уменията ви за боравене със стрелките за четирите посоки и за разрешаването на логически загадки, растат.

Топчето в играта има три физични състояния, от които зависи подходът ви при преодоляване на различните препятствия. Хартиеното е най-леко, но и най-нестабилно. На металните релси рискът то да полети в бездната е много голям, но пък теглото му позволява изкачване под висок ъгъл и излитане нависоко чрез въздушната струя на вентилаторите. Дървеното топче е с най-голяма стабилност, особено при преминаване по дървените плоскости или люлеещите се мостове. Уви, теглото му не позволява преодоляването на препятствия, за които е необходима тежест. Каменното топче в такива ситуации се оправя безпроблемно, но масата му го прави тромаво и трудно за контрол. За

преминаване от едно агрегатно състояние в друго

се ползват трансформаторите, като достигането им е свързано с преодоляване на конкретно препятствие, което често не е в непосредствена близост и се налага много пъти да се връщате.

По пътя си сред облаците орли и орки няма да срещнете, но пък ще попадате на два вида бонуси – за допълнително време и за extra life. Първият прибавя по 220 точки към общото време, с което разполагате. При стартиране то е 1000, но по логиката на пясъчния часовник с всеки момент намалява. Крайното класиране е именно на базата на времето, което е било необходимо, за да извървите целия път. Допълнителен живот в повече също е от полза, особено като се има предвид, че save на междинно ниво не съществува. За сметка на това има междинни станции, на които се връщате, ако изпаднете в бездната по невнимание. Но колкото и да внимавате, с всяко ниво трудността се повишава осезаемо.

Но не само строгите правила за оцеляване в този свят правят престоя ви там вълнуващ. Графиката е невероятна – ще можете да се насладите на детайлните текстури на топките, трансформерите и кулите, изграждащи света на Ballance. Музиката е psychedelic и съвпада с действията ви – звукът на каменната топка по металните релси, когато се движите по тях е наистина реален. А и не само той. И именно комбинацията от свръхреалистичността при движение и нереалността на света ме кара да си мисля, че точно Ballance е играта, която ще подложи на изпитание вашите рефлекси и логическа мисъл и ще ви даде толкова много fun.

desi|re

ARCADE GAME

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Atari / Cyparade
сайт	http://www.ballance.org
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

Когато животът е един безкраен празник...

Вече не знам какво да си мисля за Activision – ту издават забавни игри, ту отрочетата им ги пращат на дъното на океана. Ако сте чели внимателно настоящия брой, ще разберете за какво ви се жалвам. И по логиката на народната мъдрост, че след всяко зло идва добро, ето го и Shrine: Circus Tycoon – циркова симулация, по законите на която животът е пъстър, безгрижен и забавен. Е, нали се досещате, че за вас положението е по-различно, защото вие сте този, който дърпа конците и от когото зависи щастието – както на посетителите, така и на цирковите артисти.

Но кои са

нещата от първа необходимост

за да може увеселителният ви парк с гордост да носи името Shrine Circus? На първо място ви трябва купол, второстепенни сцени за изява и разнообразие от артисти – гълтачи на огън, укротители на лъвове, клоуни, акробати, жонгльори и разни други смешници. И, разбира се, допълнителни развлечения за посетителите, които, плащайки вход, получават възможност да се радват и на странична забава – виенско колело, гондола, къща с балони, атракция с октоподи и слончета, еквиваленти на познатите ни от панаирите стрелбища и прочие.

А сега да разгледаме и вашите задължения. Те са в пряка зависимост от основните показатели, по които се оценява увеселителният комплекс: щастието на артистите, това на посетителите и рейтинга на самия цирк. Трябва да знаете, че душата на цирковия перформър е крехка: тя се влияе най-вече от това да има лично пространство за всеки един от трупата. Извън представленията артистите имат нужда и от тренировъчна арена за самоусъвършенстване, както и достатъчно място за отмора – каравана за закуски, пейки и душове. Осигурете им ги като отделите задкулисната част на купола с метални заграждения и поставите гардове, които се грижат да няма досадни фенове или заблудени посетители. Освен това внимавайте като правите цирковата програма: ако представленията са много често с едни и същи изпълнители, скоро ще настъпи недоволство, тъй като участниците няма да имат достатъчно време за почивка. А когато са тъжни и недоволни, моралът им се понижава, започват да закъсняват за шоуто, немарливи са при изпълнението на номерата или просто не се явяват за тях. Ако се стигне до тази крайност, посетителите започват да са неудовлетворени от нивото на представленията. Съответно и тяхното щастие ще бъде помрачено, както и щастието на вашия главен счетоводител.

Процесите са навързани, но

със зорък поглед и твърда ръка

балансът между тях е напълно постижим. И още нещо. С увеличаване на славата, артистите ще очакват и по-голямо възнаграждение. Отделям специално внимание на тези подробности, защото щастието на перформерите влияе върху рейтинга на цирка. Все пак трупата е сърцето на вашия цирк, за чиято добра кондиция трябва да полагате най-много усилия.

Това, разбира се, не означава, че трябва да занемарите обслужването на посетителите. Разнообразието от допълнителни атракции и места за отмора след целодневно препускане из вашия обект ги карат да харчат парите си с кеф – за захарен памук, студена сода, сувенирче и прочие глезотии. Поддръжката на цирка се свежда до наемането на техници, които да се грижат за съоръженията, и гардове, които отговарят да няма безредици.

И все пак... когато видите името на Activision, макар и на пръв поглед нещата да изглеждат прилични, то при по-прецизно вглеждане неминуемо лъсват бъговете. И ако Shrine: Circus Tycoon е с увлекателен геймплей, то интерфейсът ѝ е със сериозни недостатъци – тромав достъп до менютата без бързи клавиши, графичен режим без възможност за приближаване и отдалечаване на гледната точка, както и леко демодирано излъчване – както във визуално, така и в звуково отношение.

Но в крайна сметка вие си решавате дали да прекарате непретенциозни, но развлекателни часове с цирковия икономически симулатор, или да потърсите други забавления. Макар че лятото се слави както със суша по нивята, така и със суша в гейминдустрията. Така че току-виж Shrine: Circus Tycoon се окаже спасителният пояс за лято 2004.

Васко Чаворски

ИКОНОМИЧЕСКИ СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Activision / Reality Flux
сайт	www.activision.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

Не се отчайвайте, не прекалявайте с трева-та, не се самоубивайте, не пропилявайте свободното си време с тази игра...

През последните месеци футболът присъстваше като неотменна тема в почти всяка задимена и усмърдена на алкохол кръчма. Първо беше предевропейската еуфория, след това самото Европейско първенство и на финала - тоталният провал на нашите национали. Всичко това се прехвърли безброй пъти през устата и премина през ушите на милиони хора. Докато най-очакваното спортно събитие на Стария континент се въртеше всяка вечер по телевизорите, едва ли някой си е помислял да гейми.

Но сега, след като гърците поднесоха своята изненада, някои почитатели на еврофутбола се облагодетелстваха финансово, а Португалия натрупа солидна слава, дойде моментът, в който на цялата тази футболна фиеста може да се сложи край. Нормално е вече да се замисляте за моренце и шоколадови дупета по парещия пясък на плажа в Несебър.

Ако пък тази година не можете да си позволите почивка, също толкова нормално е да зациклите пред PC-то и да изиграете всички възможни игри, до които успеете да се докопаете в ужасните летни жеги.

SOCCER MANAGER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Magnussoft/Xing Interactive
сайт	http://www.magnussoft.com/
хардуер	Pentium 266 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC

Честно казано...

Championship Soccer 2004–2005 Edition няма да се нареди сред най-добрите петдесетина геймки, които сте играли през живота си. Но пък за ваше успокоение ще кажа, че едва ли ще е и на последно място в личната ви класация. Съществуват къде-къде по-големи гаври от тази, за която ви говоря в момента. :)

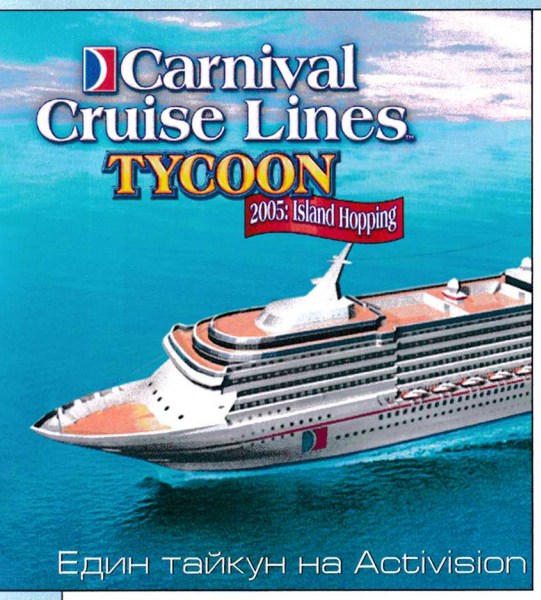
Накратко: става въпрос за игра, наподобяваща културата футболна мениджър-поредица Championship Manager. Принципно геймката не е съвсем куца. Ако сме заредени с желание, има за какво да се закачим и да кажем, че трудът на създателите ѝ не е бил напълно безсмислен, а само полубезсмислен. Играта е заредена с повече от хиляда отбора и над тридесет хиляди играчи. Това, ще кажете, е добре. И няма да сгрешите. Въпросът е, че визията на този мениджър е меко казано отблъскваща. В днешно време игра с подобен външен вид трябва да се сложи в малка кутийка, направена от силнозапалими и трудно гасящи се материали, да се полее с бензин и да бъде възпламенена на площада пред погледите на създателите ѝ.

Няма смисъл

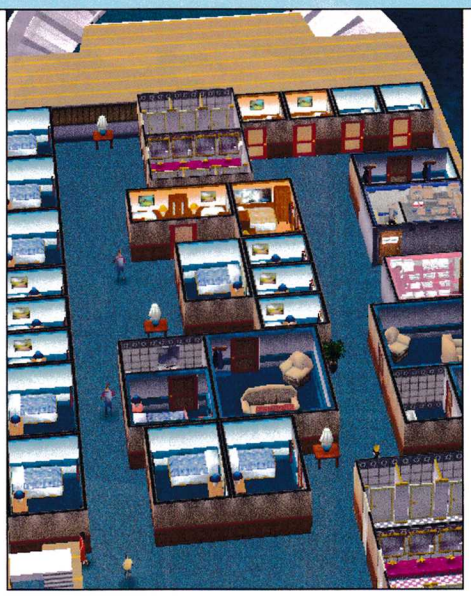
Докато се опитвате да се правите на световноизвестен треньор, който ръководи още по-известен футболен отбор, или просто кроите някакви мижави планове за пласирането на самия вас някъде за повече кинти, ще установите, че половината от всички бутончета, надписи и други тъпотии са почти безсмислени. Истинската забава обаче ще падне, когато решите да изгледате някой футболен двубой. Тогава ще станете свидетели на най-невероятната гонитба, в която главните герои са двадесет и две миниатюрни подобия на човечета и кръгче, което наистина докарва вида футболна топка! :) Всичко е невероятно - напълно еднаквите двадесет и две квадратчета преследват неуморимо едничкото кръгче. Бедното то - само срещу цели двадесет и двама противници. :)

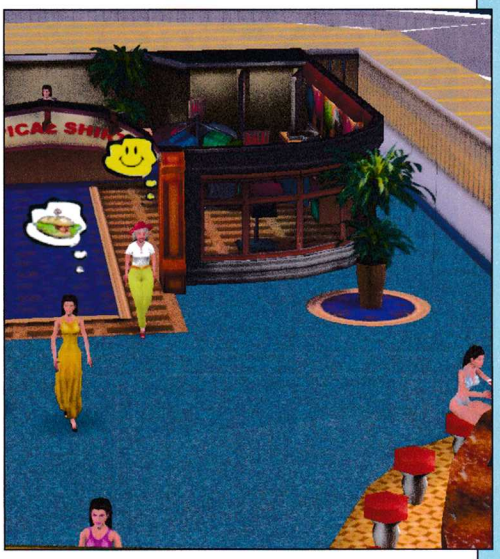
Лично аз бих ви дал един съвет. Ако сте решили да играете на нещо сериозно, просто не стартирайте Championship Soccer 2004–2005 Editon. Ако обаче имате намерение да се погаврите с безкрайното време, което имате за губене, тогава вкарайте диска и стартирайте тази игра. Всъщност тя не е толкова зле, а причината за моето недоволство е фактът, че този мениджър е на ниво, което би било прилично... но преди няколко години. Сега, при наличието на сериозната конкуренция, появата на подобно творение е просто смешна. Единственото нещо, което би ме накарало да джиткам на играта, е ако разбера, че е създадена с цел безплатно разпространение.

Асен Георгиев



Един тайкун на Activision





Забелязвам следната зависимост: колкото по-бомбастично е името на една игра, толкова по-голяма е вероятността зад него да е скрито нещо грозно. По принцип от Activision човек може да очаква всичко, но именно аз преди година възкликнах "I love this game" по повод на Cruise Ship Tycoon – предишния им морски тайкун. Когато видях настоящето заглавие, си мислех, че ме чакат подобрения и нови приключения. Но, уви... – грозна графика, ограничен инструментариум и разминаване с икономическите процеси в реалния свят. И за да не прозвуча голословно, ще използвам своя дар слово, за да ви убедя в правотата на впечатленията си.

Основната ви цел

В играта е да развиете печеливш бизнес с организирането на морски пътешествия. Карнавалното уточнение в заглавието, предполагам, служи за разпалване на фантазиите на геймърите – тайнки, бразилски нощи и вашето корабче, плуващо в море от злато. М-да... плавателният съд обаче се носи по ръбати подобия на вълни и минава покрай най-грозните места под слънцето, ако съдим за тяхната истинска същност по това как дизайнерите са ги моделирали. Всъщност става дума за Маями, Ню Йорк, Ел Ей, Ванкувър и разни други малки селца, които са част от дестинациите на морските круизове, организирани от вас.

Режимите на игра предлагат изобилие от варианти, но осакатеният набор от средства развали иначе благородния замисъл. Instant Action предлага предварително изградени мисии със сходни цели, а в Carrer mode усилията са насочени към изграждане на могъща икономическа структура, включваща в себе си различни по големина кораби – Sunshine, Celebration, Paradise и разни други. В

основата и на двата режима

е заложена идеята от празен кораб да изградите добре функциониращо и печелившо място за забава. И то стартирайки с мизерните 20 хиляди парични единици на още по-мизерен плавателен съд. Най-належащата инвестиция е построяването на спалните помещения, санитарните възли и звената за обслужване на пасажерите. След това ще останат пари най-много за пиано и фреш бар плюс пейки и два-три фонтана. Следват дълги и мъчителни часове, в които чакате да се натрупат пари от първите ви курсове, за да развиете мини икономическата си система. Уви, заемите са невъзможни.

Но пък не се налага да се занимавате с подбор на кадри, защото заедно с изграждането на даденото звено идва и персоналът (хигиенисти и техническа поддръжка). Има опция да уволните недобросъвестните служители, но на тяхно място идват сходни малоумни на вид морски труженици. За посетителите може да се грижите като им осигурите място за плюскане – очевидно няма тайкун, в който хората да не са гладни като зверове. На тези тук например никога не им стигат местата за шопинг и пиене.

Разбирам ги аз, измамените хорица

– дали спестяванията си за вълнуващо морско приключение и попаднали на вашия кораб. Самоиронията настрана, но наистина е недостатъчно да имате на разположение два магазина и три бара, с които да осигурявате забавление. И за да не съм крайно язвителен, все пак ще спомена тенис корта, мини голфа, джакузито, залата за аркадни игри и разбира се, дискотеката като място за закачки насред океана. Обратна връзка с посетителите по принцип има, но тя се свежда до две неща: име и пол на пациента. :)

Черешката на тазгодишния морски тайкун е графиката, която е ужасяваща. И за да не ви ужасявам допълнително, ще оставя на смелите морски вълци сами да проверят правдивостта на казаните от мен думи. Бон вояж!

Васко Чаворски

ИКОНОМИЧЕСКИ СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Artex Software / Activision
сайт	www.activision.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 7
платформа	PC

НЕДЕЛЯ 11:00 ч
КАНАЛ 3

С АЛЕКС И КУНЕВ

ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ, ПРО-ГЕЙМИНГ, НАЙ-НОВОТО ОТ PC и PLAYSTATION ИГРИТЕ

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

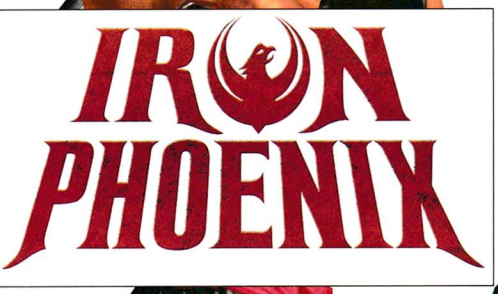
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството.

- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.

http://the source.headoff.com

НОВ GUNGRAVE ЗА PLAYSTATION2

Слабо познатият у нас издател Mastiff обяви намеренията си да пусне на пазара второ издание на Gungrave за PS2, с подзаглавие Overdose. Първата игра от поредицата се появи в Европа от каталога на Activision. Авторите на Overdose обещават повече адреналин, повече ултранапомпан екшън, още по-впечатляваща графика в познатия **манга cell-shade стил**, и като цяло геймплей, който ще ни остави без дъх. Премиерата на новата игра ще бъде съпроводена от излизането на серия от оригинални DVD издания на анимации и саундтракове от едноименната манга ТВ поредица. Очаквайте **Gungrave: Overdose** в началото на есента на тази година.



НОВИ БОЙЦИ И ОРЪЖИЯ В IRON PHOENIX

Sammy Studios разкриха няколко нови героя и оръжия от предстоящата си Xbox премиера, кунг-фу тупалката Iron Phoenix, за която вече четохте в новините на PS Mania. Това ще първата beat 'em up игра, позволяваща едновременното участие на 16 играчи онлайн. Играта ще се отличава с масивните си арени и бойната си система, определяна от оръжията, които използва даден боец. Засега премиерата на Iron Phoenix е насрочена за коледните празници на 2004-та.

КОМИКС ПО BLOODRAYNE?! YESSSS!!!

Majesco обявиха, че са сключили договор с издателството Echo 3 Worldwide за публикуването в цял свят на комикс с героите от вселената на играта BloodRayne. Комиксът ще бъде пълноцветен и ще има ново издание всяка седмица. Първите три броя от хежд ще излязат заедно с BloodRayne 2 навръх Хелоуин тази година. Новата игра ще се появи едновременно в PS2, Xbox и PC формат.

ПОТВЪРДЕНА Е ПРЕМИЕРАТА НА HALO 2

Microsoft обявиха официално, че Halo 2 ще се появи по щандовете на специализираните магазини в Европа на 11-ти ноември тази година, само два дни след премиерата си в Щатите. За да отбележат подобаващо "събитието", Bungee публикуваха серия от кадри от зрелищната експлозия на един от добре познатите ви Warthog джипове.

SONY ЩЕ "ПОКАЖАТ" PLAYSTATION3 ОЩЕ ТАЗИ ГОДИНА?

Наскоро Sony обявиха, че ще представят официално новата си игрална конзола на масовата публика по време на следващото изложение E3 през месец май 2005-та. Малко след това обаче пак самите Sony вдигнаха допълнително градуса с уточнението, че това може да се случи още в рамките на тази година. Все пак едва ли си струва да сме чак толкова заинтригувани, тъй като най-вероятно не става въпрос за календарната, а за финансовата 2004-та година, която приключва в края на месец март 2005-та година. Междувременно продължават да валят интересни подробности относно преносимата конзола на Sony – PSP. Този път говорител на компанията потвърди, че PSP ще се появи на пазара с цели 32 MB оперативна памет – точно толкова, с колкото разполага в момента и PlayStation2.

XB
PS2
GBA
GC

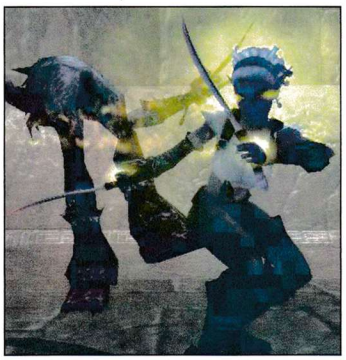
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

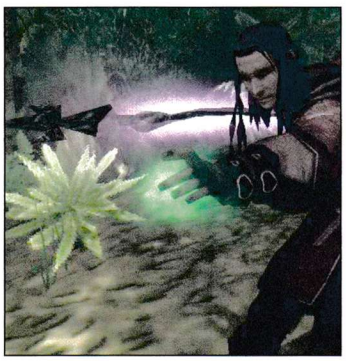
издател: **Atari** | създател: **Stormfront Studios** | жанр: **Action RPG** | европейска премиера: **14.09.2004**

Просто няма как да не започна с уточнението, че предишната игра на Stormfront се казва не как да е, а... Lord of the Rings: The Two Towers! Сещате се, нали? (Има си хас!) Второто важно уточнение е, че Demon Stone очевидно ще е точно толкова RPG, колкото беше и Two Towers. Stormfront са решили да използват вече отработения геймплей на своята Lord of the Rings игра почти без промяна. Всъщност, комай може дори да се каже, че Demon Stone е Two Towers с различни герои и нов свят, този на Forgotten Realms. Обикновено това не говори много добре за една игра, но кой не би искал да поиграе още Two Towers, дори и със сменени имена?!

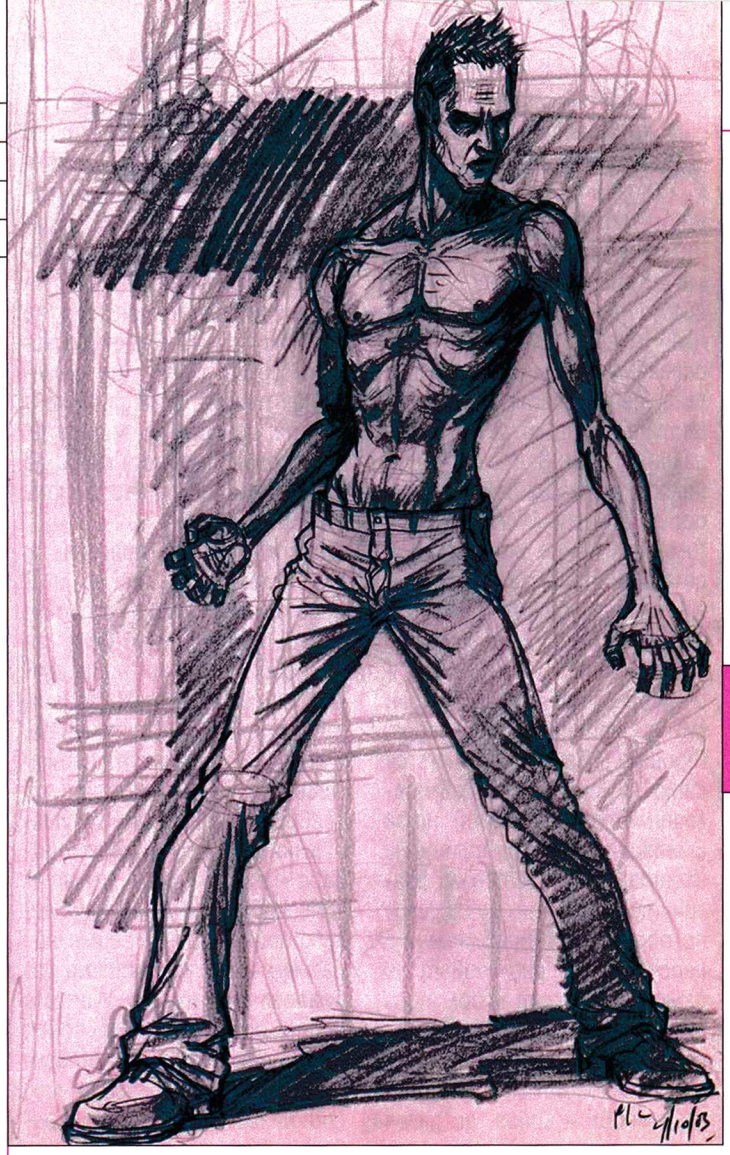
Промени, макар и малко, все пак има. Едната от тях ми допадна особено – възможността да поемате в произволен момент контрола над кой да е от тримата членове на своето "парти". Между другото, в Demon Stone въпросната тройка ще е една и съща от самото начало, та чак до края на играта. Става въпрос за трима герои от различни, класически RPG класове – воин, магьосник и роуг (извинения за английската думичка, но ако някой има адекватен превод за "rogue", моля да заповяда). За достойнствата на воина няма какво да ви говоря – той, логично, е грубата сила в играта. Магьосникът, от своя страна, не струва и пет пари в близък бой, но затова пък от разстояние може да изпържи не един и два вражески задника. Виж "роугът" в Demon Stone, девойка на име Zhai (спелвайте го, както намерите за добре), е малко по-интересна. Без да е кой знае какъв боец, Zhai може да се крие в сенките и да убива с един удар – умение, което явно ще е повече от полезно в стелт ориентираните мисии.

Както вече сте се досетили, екшънът ще е най-важната част от геймплея на Demon Stone, като отново ще можем да изпълняваме комбо удари с прости комбинации от два клавиша. Всеки убит враг постепенно ще се изпълва вашия "rage meter", за да можете накрая да направите особено мощна атака. Звучи познато, нали? Колкото до RPG елементите, те ще са изцяло на нивото на Two Towers – вашите герои просто ще усвояват постепенно нови техники и удари. Това несъмнено ще накара куп хардкор RPG фенове да скръцнат със зъби. В случай че не сте забелязали обаче, именно това е посоката, в която е тръгнал този жанр.





PS2



FIGHT CLUB

издател: **Vivendi Universal** | създател: **Genuine Games**

жанр: **First Person Shooter** | европейска премиера: **29.10.2004**

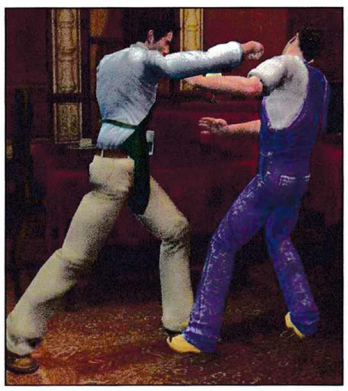
"О, не отново! Не поредната игра по филм!" Вероятно нещо такова ви се върти из главата и това е повече от нормално. За никого не е тайна, че 90% от игрите по филми са пълен боклук. Fight Club обаче май ще е друга бира. Самият факт, че играта излиза повече от три години след премиерата на едноименния филм, вече е добър знак.

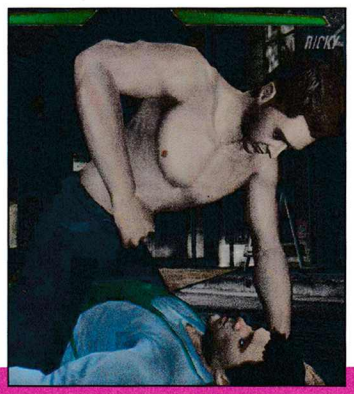
В случай че ви е любопитно, в новото творение на Genuine няма да можете да играете с персонажите на Брад Пит или Едуърд Нортън. За сметка на това в играта ще се срещнете с куп познати от филма лица, като Боб Поулсън (Мийтлоуф) да речем. Главно действащо лице във Fight Club ще е "дясната ръка" на Тайлър Дърден (Брад Пит). Това сигурно ви подсказва, че все пак ще има и нещо като история. Нещо повече – авторите обещават някакви зачатъци на адвенчър елементи. Какви точно, засега не е съвсем ясно.

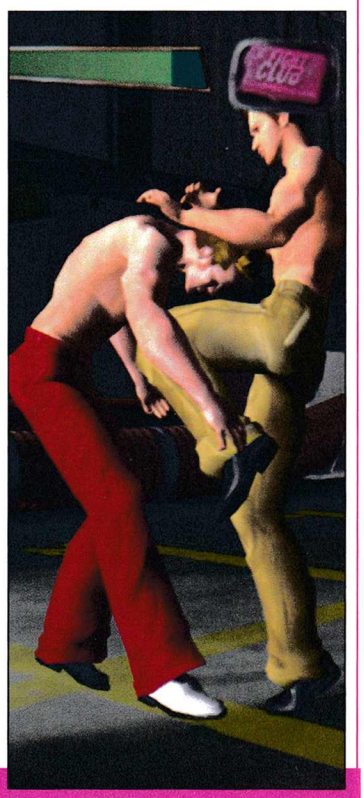
Но не оставайте с погрешно впечатление – Fight Club ще бъде 100% beat 'em up, макар и с някои нови и доста оригинални идеи. Като например системата за отчитане на пораженията. Не, това няма да е просто познатият до болка показател на "кръвта". Реализмът във Fight Club очевидно ще е на доста по-високо ниво. За момента се знае, че с правилната техника или удар ще можете да счупите някой от крайниците на своя противник. Естествено, до края на двубоя той просто няма да може да си служи с него. Говори се още за няколко ключови зони на поражение, които също ще оказват своето влияние. Освен това, точно като във филма, двубоите няма да бъдат ограничени във времето. Вместо това те ще продължават "толкова, колкото е необходимо". Между другото, в т.нар. "хардкор режим" по-сериозните травми ще изискват време за лечение. Ако не посети болницата и не престои там известно време, боецът ще трябва да участва в следващия двубой с травмата от предишния.

Колкото до стандартните елементи на жанра, те също няма да липсват. Всеки от бойците (този път противно на логиката на филма) ще има свой различен стил, точно както в повечето подобни игри. Играта ще включва и някои от стандартните за жанра режими като "Survival" и "Versus", да речем.

Като цяло се очаква общият тон на Fight Club да е ултрареалистичен, не на последно място на ниво насилие. В тази игра то едва ли ще изглежда не на място. Дано поне да не е абсолютно самоцелно, както често става напоследък в света на компютърните и видео игри.







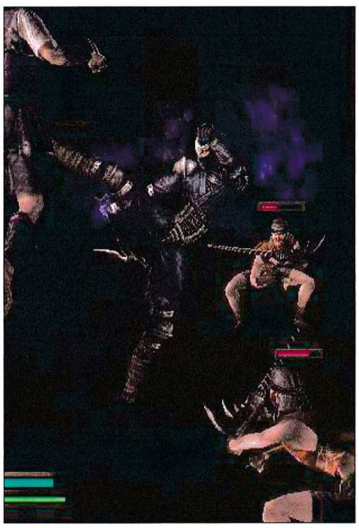
XB
PS2
GBA
GC

SAMURAI WARRIORS

РЕЙТИНГ 80/100

издател: KOEI | създател: Omega Force | жанр: Action

европейска премиера: 25.06.2004



Ако поредицата Dynasty Warriors вече ви е добре позната, това значи най-малкото, че в тази игра ще се чувствате като у дома си. Samurai Warriors използва почти непроменена геймплей схема, като първата осезаема промяна е, че този път действията се развиват не в Китай, а във феодална Япония. За тези, които никога досега не са опитвали дори Dynasty Warriors игра (има цели 4 до момента!) – става въпрос за безспирен екшън на бойното поле на епични битки, в които вие управлявате някой легендарен герой-воин, съпровождан от до четирима бодигарда. Героите в Samurai Warriors са само 15 (срещу 42-ма в последния Dynasty Warriors), но за сметка на това авторите на играта са се постарали разликите между тях да са далеч по-осезаеми. Управляемите персонажи се различават не само по възраст и пол, но и (най-вече) по своя боен стил и въоръжение. Техният арсенал включва от стандартните мечове и копия, до далеч по-екзотичните нинджа аксесоари и дори рядко срещаните по онова време мускети.

Точно като при Dynasty Warriors и този път всеки от героите има свой уникален набор от мисии в т.нар. "story mode". Някои от тези мисии ще ви поставят от двете страни на един и същ конфликт (ако, разбира се, решите да изиграете Samurai Warriors с всеки от героите), като този уж дребен "трик" действа учудващо добре. Принципно в играта има нещо като "разклоняваща се структура" на мисиите, което означава, че геймплеят не е строго линеен. С други думи – ще можете да избирате реда, в който да изиграете мисиите, но не очаквайте от това да произлязат различни финали на историята.

Samurai Warriors предлага и RPG елементи, макар и в доста по-скромна степен. Става въпрос най-вече за придобиването на нови удари и магически атаки, за които ще плащате с точките, спечелени по време на битка. Освен това ще можете да развивате и ключовите умения на своя герой, което добавя прилична доза стратегически аромат към иначе аркейд ориентирания геймплей.

За мен лично приятната изненада в Samurai Warriors дойде от факта, че освен епичните битки на открито, играта предлага и мисии, развиващи се под покрива на огромни замъци. Усещането в тях е доста поразлично и силно напомня за това на класическите екшън адвенчъри. Всичко това внася прилична доза разнообразие в стила на игра, добре дошло в заглавие, където рано или късно ще ви заболят пръстите от неистовото натискане на едни и същи бутони.

XB
PS2
GBA
GC

ONIMUSHA: BLADE WARRIORS

РЕЙТИНГ 78/100

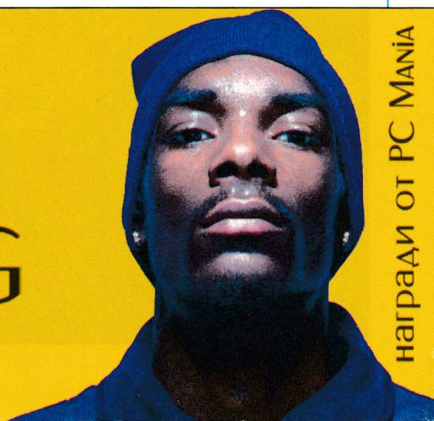
издател: **Capcom** | създател: **Capcom** | жанр: **Beat 'em Up** | европейска премиера: **04.06.2004**

Докато преглеждах ревютата на Blade Warriors, направо ме заболя главата от всеобщите оплаквания как авторите на играта се били скъсали да крадат идеи от Game Cube хита Super Smash Bros. Melee. Това може и да е така, но като човек, който никога не е притежавал новата машинка на Nintendo (което вероятно важи в пълна сила и за повечето от вас), аз лично не давам и пет пари за това как играта, която играя в момента, била приличала на някаква друга, която така и не съм виждал. В същото време, аз категорично съм опраскал до дупка всяка Onimusha игра, мярнала се на хоризонта. Което ще рече, че определено съм влюбен в героите, атмосферата и – като цяло – в игралната вселена на поредицата. Сещате ли се вече накъде бия? И тъй, каквото и да ви говорят, Onimusha: Blade Warriors си е 100%-ова тупалка. В нея в типичен beat 'em up стил ще можете да кръстосате катани (демек, мечове) с кой да е от ключовите герои на поредицата. Уви, без Жак Блан (Жан Рено) от Onimusha 3. Жалко наистина, защото французинът с вечно премрежени очи и нос, който може да отвори и най-упоритата консерва "Копърка", определено щеше да вдигне нивото на Blade Warriors. Но така или иначе, в играта все още има повече от достатъчно бойци със и срещу които да се биете.

Интересното и различното в Blade Warriors са безспорно тоновете допълнителни елементи, предназначени да разнообразят доста еднообразния последък стил на игра в този жанр. Изобилие от специални оръжия и атаки, бонуси, босове и бог знае какво още. Тук му е мястото да спомена, че много от специалните изпълнения се получават малко "на магия", т.е. без да е съвсем ясно при какви точно условия. Все пак не са чак толкова много хората, които задълбават чак толкова в този тип игри, че да могат да изпълнят всеки предвиден в тях номер, когато си поискат. Хайде признайте си – повечето от нас, играят тупалките на принципа "налагай бутоните, докато не ти окапят пръстите". В това няма нищо лошо, защото купонът е неделима част от beat 'em up игрите, а в Onimusha: Blade Warriors ви очакват прилични дози от него.

Не оставяйте с погрешно впечатление – не твърдя, че Blade Warriors е някаква убийствено невероятна игра. Не. Това е просто едно прилично заглавие, което е почти задължително за онези, които не са играли Super Smash Bros. Melee за Game Cube и в същото време са заклети почитатели на поредицата Onimusha.

club AMOR представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всеки петък и събота от 17:00 до 22:00 часа



награди от PC MANIA

XB
PS2
GBA
GC

RICHARD BURNS RALLY

РЕЙТИНГ 65/100

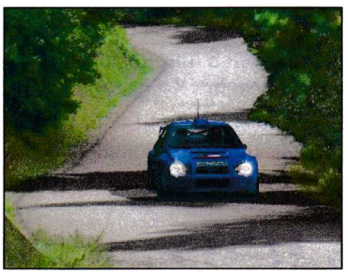
издател: **SCi** | създател: **Warthog** | жанр: **Rally** | премиера: **09.07.2004**

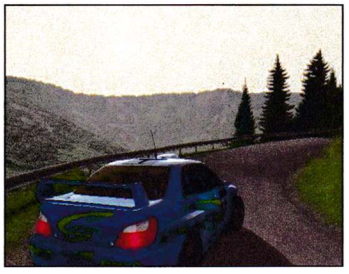
ОК, на Warthog явно много им се е искало да направят игра от калибъра на Colin McRae Rally. Мно-о-ого! Толкова много, че чак менютата на Richard Burns Rally приличат досущ на тези в последните Colin-и. Добре де, дотук нищо чак толкова лошо. В смисъл че и други са го правили преди. И сякаш за да покажат колко сериозни са в намеренията си, Warthog са лепнали на ралито си етикета "най-реалистичната рали игра, създавана някога". Бе, то хубаво, ама таковата... то онуй там дето... тъй де... ами Colin McRae-то, него какво да го правим?

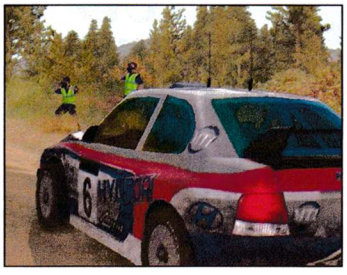
Всъщност създателите на Richard Burns Rally не са преувеличили чак толкова по въпроса с реализма. Играта, че е реалистична, реалистична е. Толкова реалистична, че можете да си скъсате всичките нерви още в т.нар. "рали училище", играещо ролята на повече от задължителния туториръл. Не че обучаващата част е зле замислена. Напротив. Някои от идеите в нея са наистина доста свежи и не помалко полезни. Само дето тъпата кола се скапва толкова скапано бързо, че аз поне се отказах двуцифрено число пъти, докато изкарам "автошколото". Само да я погледнеш накриво пустата му машинка и току-виж ѝ заминал двигателят.

Така де, ако успеете успешно да се преборите с обучаващата част (което ви препоръчвам горещо да сторите), най-вероятно ще стигнете до извода, че Richard Burns Rally не се кара чак толкова зле. Бе направо добре си се кара. Да не беше само пустият свръхреализъм дето им е влязъл в главата на Warthog. Управлението е доста "отзивчиво" (както обичат да пишат по западните специализирани издания) и човек аха-аха да си помисли, че играе Colin McRae. Да, ама не! Подобни илюзии тутакси биват прогонени от простичкия и очевиден факт, че графиката Richard Burns Rally просто не става. И задният план и самите трасета, да не говорим за автомобилите, са на ниво от преди две издания на... ще извинявате ама пак ще го кажа – на Colin MacRae.

Накратко, както беше казал някакъв пич в ревюто си на поредния футболен симулатор – "когато си има FIFA и PES, на кого му е притрябвало нещо друго!" Не знам как точно в главата на Warthog и SCi е влязла нелепата идея, че могат ей-тъй, от раз да надцакат абсолютния крал на рали жанра. Както и да се е случило това, Richard Burns Rally определено не е ралито, което ще разклати трона на Colin McRae. Добър опит все пак, момчета, продължавайте да опитвате.

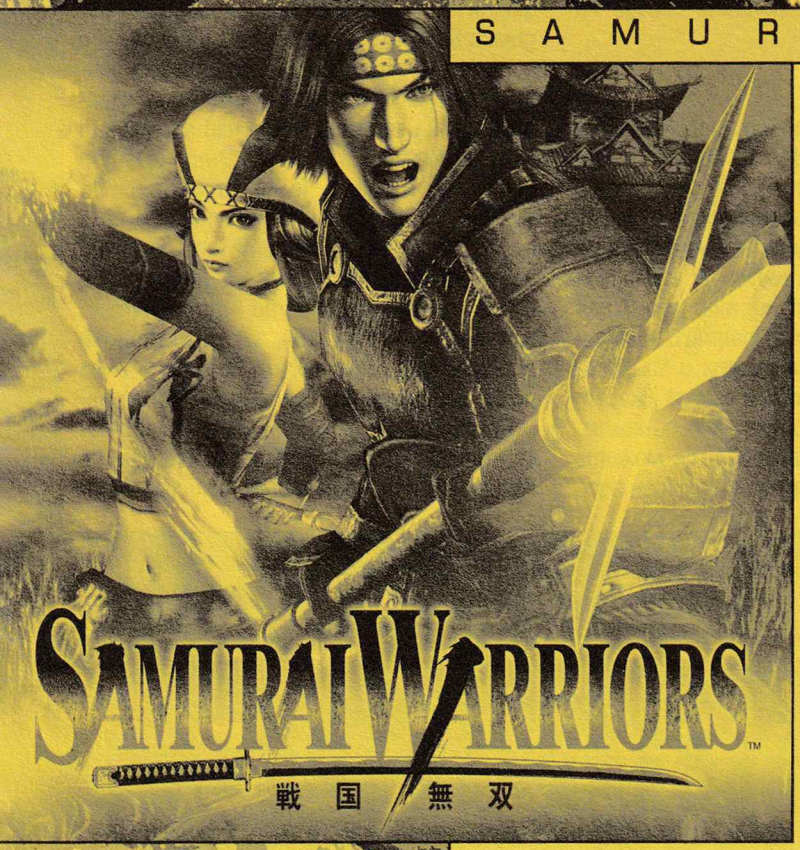






Console Cheats

SAMURAI WARRIORS



запазили оригиналните си стойности.

1. Създайте игра с НОРМАЛНА, ТРУДНА или АДСКА трудност.
2. Направете Save след началото на играта.
3. Променете нивото на трудност на ЛЕСНО.
4. Рестартирайте запаметената си игра и ще видите промените в изкуствения интелект на противниците.

Lu Bu: Можете да се срещнете с Lu Bu от поредицата Dynasty Warriors, ако достигнете 30-тия етаж на нивото Abyss в режим Survivor.

Отключване на втори костюм: За да получите достъп до втори вид дрехи на даден герой, трябва да изиграете кампанията му в Story режим. Няма значение дали ще завършите с "добрия край" или с "лошия край". Натиснете КРЪГ, докато селектирате вашия герой, за да получите втория костюм.

Versus режим: На заглавния екран задръжте L1 + R2. Сега натиснете ДЯСНО + КВАДРАТ, за да отключите режим versus.

Всички умения със сабя: Натиснете пауза, докато сте във versus режим. Сега задръжте R1 и натиснете ЛЯВО(2), ДЯСНО(2), L1(2), L2(2), L1, ДЯСНО, ЛЯВО.

Повишаване на силата на сабята ви: Натиснете пауза. Сега задръжте R1 + R2 и натиснете ДЯСНО(7), ЛЯВО, НАДОЛУ, НАГОРЕ, КВАДРАТ. Сабята, с която в момента е въоръжен главният герой, ще повиши силата на удара си с едно. Повторете тези действия колкото пъти желаете, и ще можете да достигнете максималния брой точки, отразяващи силата - пет. Забележка: Това не може да бъде направено във versus режим.

Смяна на героите: На екрана character selection маркирайте мястото, където е отбелязано името на главния играч. Сега натиснете L1, R1, L2, R2, L2, R1, L1, ЛЯВО(4), R2 + КВАДРАТ. Натиснете ЛЯВО или ДЯСНО, за да си изберете герой.

Улесняване на битките: Понижавате AI-то на противниците независимо от трудността, която сте избрали. Сега опонентите ви атакуват и блокират вашите атаки много по-рядко. Въпреки това силата и защитата им са

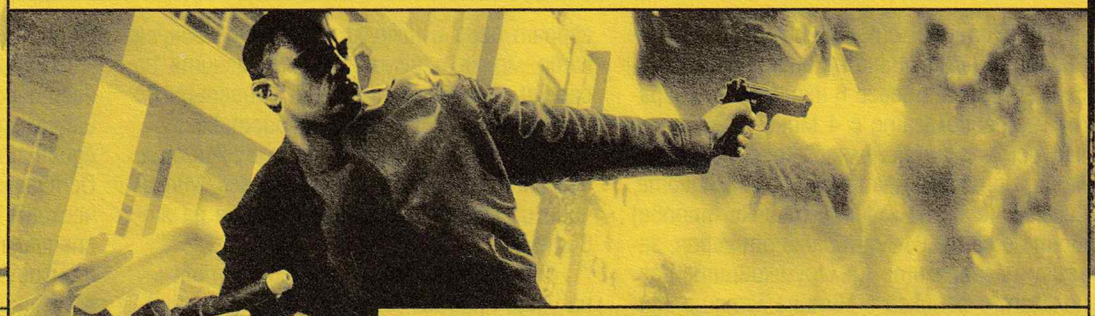
ONIMUHSA: BLADE WARRIORS

Отключване на допълнителни герои: Когато изиграете играта с някой нормален герой, получавате достъп до допълнителните герои. След като имате достъп до тях, трябва да се биете във VS режим и тези герои ще се включат в битката. След това трябва да ги победите.

Gogandantess: Накарайте всеки един от Samanosuke Akechi, Kaede, Normal Soldier и Kotarou да се бие срещу Gogandantess и ще получите достъп до него.

Mega Man EXE: Успешно изиграйте играта в режим story като Samanosuke Akechi. Сега победете Megaman EXE в режим versus.

Zero: Използвайте Rockman EXE, за да се сдобиете с трите кристала (зелен, син, лилав), за да отключите Zero.



DRIV3R

Отключване на всички оръжия:
В главното меню натиснете R1, L2, КВАДРАТ, КРЪГ, R1, R2, L2.

Неуязвимост (не работи в режим „под прикритие"):
В главното меню натиснете КВАДРАТ, КВАДРАТ, L1, R1, L2, R2, R2.

Имунитет (не работи в режим „под прикритие"): В главното меню натиснете КРЪГ, КРЪГ, L1, L2, R1, R2, КВАДРАТ.

Отключване на всички мисии:
В главното меню натиснете L1, R1, L1, L2, КВАДРАТ, КВАДРАТ, КРЪГ.

Отключване на всички превозни средства: В главното меню натиснете L1, L1, КВАДРАТ, КРЪГ, L1, R1, КРЪГ.

Предполагам, че щом четете този текст, сте играли поне една от трите части на реалновремевата серия стратегии Warlords Battlecry или имате намерение да го направите. Поради факта, че и трите части доста си приличат една с друга, можете да приемете гайда като общ и за трите, въпреки че акцентът пада върху последната. Ще минем през бърз урок как да си сглобим и развием геройче, коя раса да предпочетем и защо, какви магии и единици да използваме и на края един бърз поглед към мултиплейър победите.

Концепция на играта

Обобщено в едно изречение, геймплеят на Warlords се базира върху две основни опорни точки – героят ви и ресурсните мини. Контролът над силен герой дава възможност за завоюване на повече мини. Това, от своя страна, ви позволява по-бързото натрупване на единици за изнасяне на врага. Винаги в началото на играта ще разполагате с 4 мини с главните ресурси – злато, желязо, кристали и камъни. Останалите трябва да завладеете. С изключение на елфите (всички типове) мините се превземат само от героя, замъка и генералите (дългоушковците разполагат с феникси – евтина летяща единица, предназначена за същата цел). Освен мини тези юнити могат да превземат и вражески сгради, но ако не съвпадат с расата, която водите, няма да можете да произвеждате войски в тях.

Продуктивността на дадена мина може да се покачи, в случай че сложите в нея работници. Има и няколко типа юнити, които генерират ресурси като wisp-овете на елфите или леприконите на феите. Още в самото начало на играта трябва да разберете кой ресурс е жизненоважен за расата ви и да се опитате да си го набавите. Това става най-лесно като погледнете цените за ъпгрейда на главната си сграда. Така например тролите, орките и минотаврите са адски лакоми за камъни и почти не използват кристали – в пълна противоположност на елфите и немъртвите. Играта свършва, когато срутите и последната активна сграда на противника.

Героят

Най-важната част от войската ви. Героят във Warlords, за разлика от WarCraft например, освен че е могъщ пълководец и воин/магьосник, крепи върху плещите си почти цялата икономика на расата ви. Освен че може да завладява мини и вражи структури, той има т.нар Команден радиус. Всички юнити в него получават бонуси към атаката и защитата си и имат по-висок шанс да вкарат критичен удар. Колкото пък е по-голям, толкова повече мини/сгради ще можете да превземате едновременно. Освен него героят дава и няколко "глобални" бонуса като морал и намаляване на цените за сгради, ъпгрейди и войски. Лидерът ви има четири базови характеристики.

СИЛАТА определя точките му живот и увеличава щетите, които нанася. Увеличава и скоростта на регенерация на живота му.

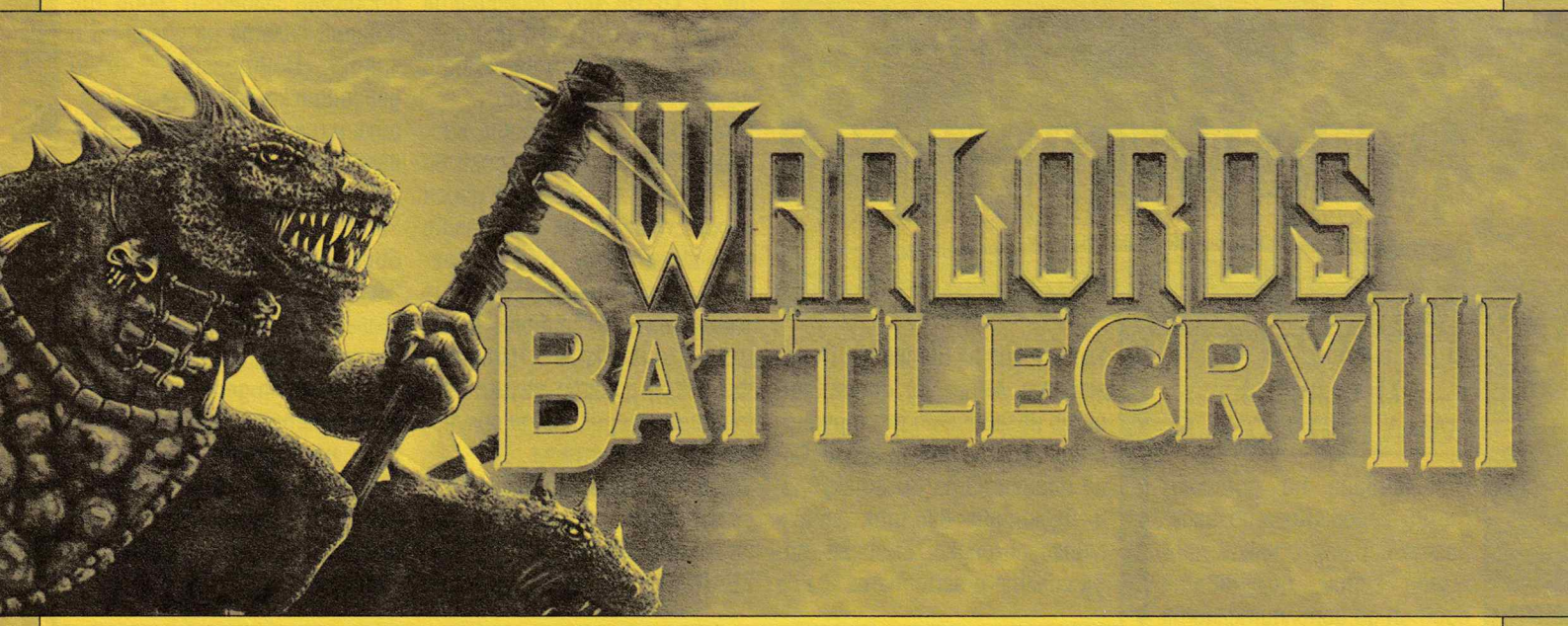
От ЛОВКОСТТА зависи скоростта му на удар, придвижването и времето, нужно за прихващане на мини/сгради.

ИНТЕЛИГЕНТНОСТТА определя бързината, с която се регенерира маната му, нейното количество, процента за успешно извършване на магиите и нивото на опит, което получават като бонус новопроизведените единици. Герой с висока интелигентност може да вади от казармите не новобранци, а истински ветерани.

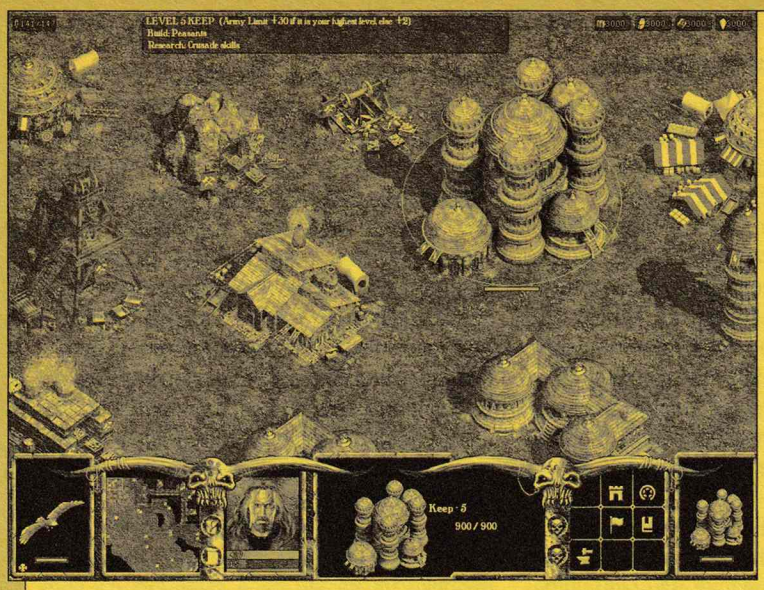
ЧАРЪТ е може би най-важният атрибут на героя ви. От него зависи командният ви радиус. Всяка точка, заделена за този показател, намалява с доста сериозен процент цените на всичко в играта – от строежа на сгради и войска до ъпгрейдването им.

Създаване на герой

Първият въпрос, на който трябва да си отговорите, е: магьосник или воин. И двата типа класове си имат своите предимства. Няма да се спирам на всеки от подкласовете в играта, защото разликите между голяма част от тях са козметични. За начинаещ играч най-подходящо е клас Warrior, Warchief, Dragon/Demon Slayer или Паладин. Те имат множество умения, даващи им повече здраве и сила на удара, както и защита от различни типове магии. Маговете са доста слаби в началото на играта, но като понатрупат достатъчно опит, заклинанията им стават унищожителни, въпреки че са пряко зависими от маната. Макар да няма ограничения за избора ви на клас и раса, трябва да се съобразите все пак, че един некромансър например не би бил много добър предводител на елфи или хора.



Допълнителните умения на героя най-често са съобразени с расата, която е избрал, давайки му бонуси към морала на единиците, докато ги предвожда и т.н. Останалите умения са свързани с магическите школи, които може да изучава, специални удари и т.н. Няма таван за точките, които можете да качите на едно умение. Важното при тях, особено при магическите школи, е, че с течение на времето, ако се концентрирате само върху едно, ще можете да го подобрите до безобразно добър ефект. Например некромантите при първите 10 нива черна магия получават по едно заклинание на качен левъл. Всяка следваща точка след десетата, заделена на този скил, увеличава шанса за успешна магия, както и нейната сила (демиджа или времетраенето, ако е даваща бонус). Изключение са призоваващите магии. При тях, ако призоваваните същества са слаби, се увеличава количеството им, с повишаване на умението в боравене с дадената магическа школа, а



ако са силни (демон, лич и т.н.) – се вдига страхотно много нивото им.

Героят трупа опит с всяка единица, убита от вашите войски. В началото имате опцията да го направите Hardcore, в такъв случай ще получава двойно повече опит, но умре ли, няма да възкръсне в края на мисията и ще го загубите завинаги. Таванът за нивата на героите е 50, а за войските ви – 20. И в двата случая един напълно нагрухан герой с няколко ветерана от предишни мисии изнасят противника, ако се действа бързо в самото начало.

Системата за трупане на опит е следната: за обикновен юнит – 1 точка, за сграда – 3, за герой или дракон – 25. Ако героят ви е маг, в самото начало на играта, докато не понатрупа малко мощ, е най-добре да седи дълбоко зад бойното поле, скатан в някоя кула, където да дава бонуси за расата и дефанзивните ви структури. Ако пък е могъщ воин, смело можете да го изпратите да чупи каски на фронтовата линия.

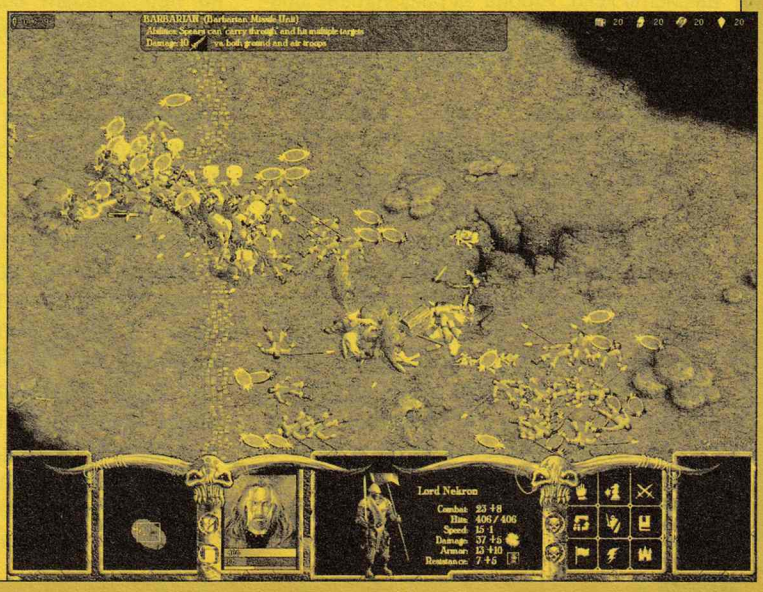
При оформянето на боен лидер разгледайте добре дали сред уменията му има такова, даващо бонус щети към основните му – огнени, енергийни или замразяващи, особено ако няма – намерете оръжие, което да му ги осигури. Повечето бойни герои вкарват критични удари достатъчно често, за да им слагате оръжия с тази функция. Също така след първите няколко мисии избягвайте оръжията, даващи бърз удар.

Сградите, ъпгрейдите и всичко останало

Играта е доста небалансирана – някои раси имат значително количествено преимущество под формата на сгради или войски (например Империята с трите си магьосника), но все пак има няколко общи правила. Винаги в началото на мисията взимайте със себе си поне един работник (единствено елфическите wisp-ове могат да бъдат запазени като ветерани и предавани от мисия в мисия), който да построи главната база, докато героят ви хваща мини. Лично предпочитам да събера колкото се може повече от ресурсите на противника и в същото време да направя всички нужни ъпгрейди и сгради, за да стигна до пето ниво на цитаделата ви и оттам да продължа играта с генералите на дадената раса. Дотогава три-четири стратегически поставени кули са достатъчни за отразяване на по-слаби атаки.

Във всяка кула можете да слагате допълнителни войски, за да ги подсилвате. Всеки пехотинец увеличава скоростта ѝ на стрелба, всеки стрелец увеличава щетите ѝ с 10 и диапазона ѝ с 1, а всеки магьосник – с +20 за щетите и +1 диапазон на действие. Изключение прави героят, който, поставен в кула, увеличава всичките и параметри двойно. Магьосниците, поставени в кула, сменят и типа щети, които тя нанася. Това е особено полезно поради факта, че всеки един юнит има определена издръжливост по отношение на някои атаки и непоносимост към други.

Първата ви работа е да се сдобиете с казарма и стрелци. Ако имате герой призовател или силни единици от предишни мисии, можете да пробвате да смажете опонента още в самото начало с тях. Другият вариант е да се опитате да хванете цитаделата му. Това е и основната "ръш" тактика при мултито. Затова групирайте постройките си така, че да заемат минимално място и в същото време да са на достатъчно разстояние зад отбранителните ви съоръжения. Първата ви работа, след като стигнете до трето ниво на цитаделата, е да направите всички възможни ъпгрейди за допълнителни ресурси и да набухате максималния брой работници в мините с базовия ви ресурс.



Преценете добре точно какви са силните страни на расата ви и се концентрирайте върху войските, които получават най-голям бонус. Така например елфите имат възможно най-силните стрелци (тъмните – магове, а на висшите – генерали стрелци), орките и минотаврите – най-могъщата пехота и т.н. Затова при първите е безумие да се опитате да нагърчите врага с кашимерия, а при вторите трябва да се молите да не ви налазят дракони.

При първи досег с играта може би най-добрият избор като раса са рицарите. Имат възможно най-слабите стрелци, но за сметка на това разполагат с най-силната кавалерия и летящи единици (без драконите). По-важен при тях обаче е ъпгрейдът за опит, който позволява вместо традиционните 1 точка за убийство да получават по 6, което им дава възможност адски бързо да се развият до елитен статут.

Споменахме вече и драконите. Всяка раса има сграда за производство на летящи единици. Тя се ъпгрейдва до два пъти и то само при напълно развита цитадела. За сметка на това ви позволява да наемате леки, удобни за разузнаване въздушни единици и могъщите дракони. Всяка раса има по два типа огнедишащи влечуги, които са:

а) адски скъпи

б) адски бавно произвеждащи се

Но пък си имат и своите преимущества. В мулти много рядко се стига до тях, но стигне ли се, добре е да знаете някои неща. Герой с над 30 точки чар ще си купува Celestial дракончета за 750 кристала/злато вместо за 1500. Няколко дракона, освен стандартните щети, нанасят и допълнителни или след унищожението на целта извличат определен ресурс от нея. Ако решите да съградите собствено гущерово Луфтвафе, то ще ви трябват поне 4 сгради за тях и много добре развита икономическа система.

Най-силната раса/единица

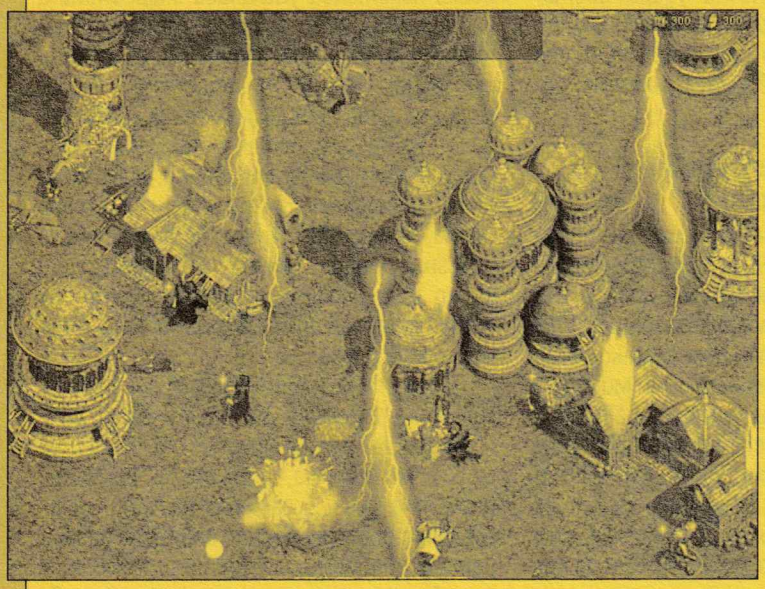
Както вече ви казах – играта е доста небалансирана. Някои раси като че ли са специално направени, само и само да смазват точно определени други, но има няколко, които постоянно имат надмощие. При избор на най-добра единица ще разглеждам само генералите. Защото те като сила и ефективност са много по-добри от всяка друга конвенционална единица (освен архонтите на империята – летящи, с титаничен огнен меч и магия за премахване на всякакви зарази и възстановяване на жизнените точки на всички около тях).

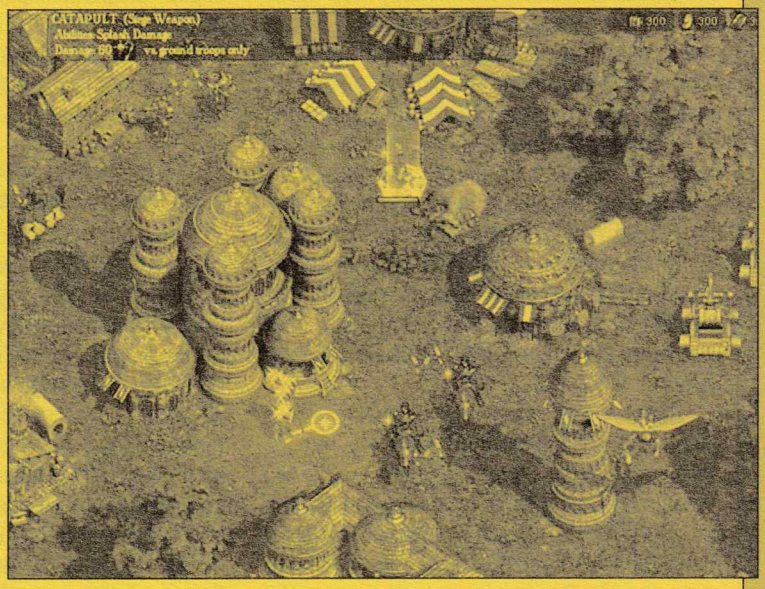
Първото качество на генерала е да е "малък". Наистина огромните минотаври и огрета са на теория най-мощните единици, но именно поради масивните им размери рядко повече от двама могат да удрят една и съща единица, трудно се придвижват по терена и поемат страхотни щети за отрицателно време. Друг проблем е доста завишената им цена. Вторият критерий е присъствието на специално умение. Някои от генералите са доста слаби войски (например свещениците на Рояка, Нагите или Нимфите), но притежават силни магии, по-бързо конвертират вражи мини и сгради или могат да лекуват.

Личните ми фаворити са Moonguard-овете на висшите елфи – хипермощни стрелци с умението едновременно да изстрелват по една стрела срещу всички врагове в обсега им. Десетина от тези момци спират всичко що не е имунизирано срещу Piercing щети, а след ъпгрейда за огнени стрели и този проблем отпада. Двама с малко умение и микромениджмънт спират два Minotaur King-а, а струват доста по-малко. Винаги съм предпочитал стрелците във фентъзи игрите и за това им присъждам титлата на "Най-ритащи задници копелета" в играта.

На второ място са вампирите на немъртвите – доста солидни бойци с Life Steel способността. На трето са Рубиненото гъолеми на тъмните джуджета – адски издръжливи и на по-високите нива вкарват достатъчно щети. По този начин се нареждат и расите, въпреки че немъртвите са малко по-сложни за игра от доста линейните елфи. Най-слаби ми се сториха феите и варварите – първите разчитат на бързината си, а не на мощта. С тях основното предизвикателство при сингъл и мулти мисии е да оцелеете първите няколко вълни на врага и да го засипете с дракони, а вторите, освен с Reever-ите, не могат да се похвалят с качествена и кадърна конница, пехота или стрелци.

Но все пак и тук важи правилото, че най-силна раса няма – има добри играчи. И въпреки че не ми се е случвало да видя двубой Тъмни елфи vs. Феи, завършил в полза на вторите, и това може да се случи в скоро време. Играта предлага наистина огромно разнообразие от комбинации герой-раса, за това експериментирайте, докато не попаднете на тази, най-точно отговаряща на стила ви на игра. Някои като джуджетата са по-дефанзивни, а ако изпуснете парата в началото с орките например, после ще ви е трудно да догоните ставащото на екрана.





Артефактите

Можете да екипирате воина си с всичко. И тъй като в мулти ще срещнете герои с най-редките сетове предмети, нека ви кажа как са го направили. Отваряте произволна карта с редактора, нагрухвате всички възможни предмети на нея и няколко пъти я преигравате, докато се окомплектовате по ваш вкус. Знам, че е равносилно на чийт, но така или иначе всеки потенциален враг в Интернет го е направил (освен глупавите, страдащите от прекалено висок морал и оперираните от спортна злоба).

Надявам се да съм ви бил полезен. Ще се видим някъде из сървърите, надявам се.

Георги Панайотов

PC Cheats

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Увеличете максималната стойност на здравето си:
1. За да активирате този код, се нуждаете от запаметена игра. Необходимо е или да започнете нова игра и да стигнете до място, където можете да запаметите играта си, или да използвате стар save.
2. Направете backup копие на файловете: gamestat.ini и game#.ini (където # е номерът на запаметената ви игра - от 0 до 9) в директорията на Spider-Man 2.
3. Редактирайте двата файла с notepad.exe (или подобна програма).
4. В gamestat.ini променете следния ред: MaxHealth=100 на MaxHealth=1000
Сега запаметете файла.
5. В game#.ini променете следния ред:
Health=100MaxHealth=100 на
Health=1000 MaxHealth=1000
Сега имате 1000 точки – десет пъти повече от стандартната бройка. Ако желаете, използвайте по-високи стойности. Можете да редактирате здравето си винаги, когато стигнете място, разрешаващо запаметяване на играта. Променете реда Health=### в game#.ini на максималната му стойност отново. Това не влияе върху вашите опоненти по никакъв начин.

GROUND CONTROL 2

По време на игра натиснете [~], за да имате възможност да въведете някой от следните кодове:
GODMASSIVE - Получавате неуязвимост.
GOMASSIVE - Отключване на всички мисии.
FPS - Показва FPS.

KREED

По време на игра натиснете [~], за да можете да въведете някой от следните кодове:

g_fly 1 - Режимът, позволяващ летене, е включен.
fly - Режим, позволяващ летене.
gotoroom room## - Изберете си стая ##.
cl_showinfo 1 - Показва FPS.
game_godmode ## - Неуязвимост (##= здравето ви в момента).
addwpn ? - Показва списък с оръжията.
addwpn ## - Добавя оръжието ## от списъка.
suicide - Самоубивате се.
map ## - Зарежда картата номер ##.

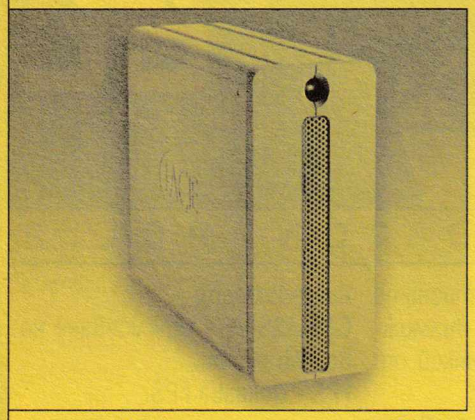
Забележка: Може да се наложи да въведете sv_cheats 1, за да получите достъп до кодовете.

U.S. версия:
g_noclip 1 – Можете да преминавате през стени.
g_fly 1 – Активирате режима, позволяващ летене.
g_fly 0 – Дезактивирате режима, позволяващ летене.
game_godmode 100 – Получавате здраве 100 (можете да използвате и друга цифра).
game_godmode 0 – Изключвате режима на неуязвимост.
gotoroom room01 – Можете да отидете в стая01 (room01), стая02 (room02) и т.н. ...
cl_showinfo 1 – Активирате FPS.
cl_showinfo 0 – Дезактивирате FPS.
fly – Можете да летите.
addwpn ? – Получавате достъп до списъка с оръжия.
addwpn . – На мястото на . добавете номера на желаното от вас оръжие.
g_autosave – автоматичен запис на играта.
exit – Излизате от играта.
hitpoints 10000 – Променяте количеството удари, които можете да понесете.
map - (името на картата) – Зареждате карта по избор от директорията Areas..
save# - Запаметявате играта с име #.
load# - Зареждате вече запаметената игра с име #.
suicide – Самоубивате се.

MIXED NEWS

1.6 терабайта накуп

Фирмата LaCie създаде комбо от четири диска по 400 GB (7200 оборота и с 10 милисекунди сийк тайм). Както и да го смятаме, това прави едно цяло и шест терабайта в една кутия с размери 160x86x269 милиметра! Създадена специално за дейности, при които се работи с огромни количества данни – аудио, видео и т.н. Това устройство, наречено с право The Bigger Disk Extreme, се закача за компютъра с един или два FireWare порта, не изисква драйвери, ако сте с Windows 2K, XP или MAC OS X. Изпълнено е в стилна



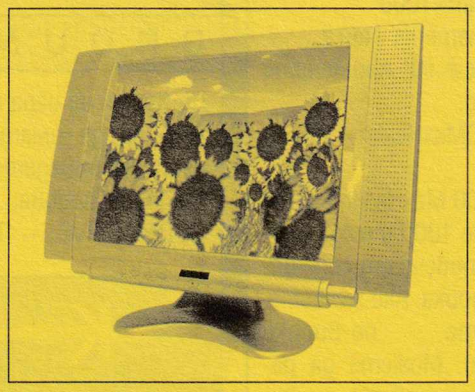
алуминиева кутия, която е предвидена да стои както хоризонтално, така и вертикално. За сигурността и бекъп софтуера му са се погрижили от Kensington – фирма с традиции в този бизнес. В продажба ще бъде пуснато края на това лято с цена 2199 долара и гаранция от две години.

DAV-че

Трета фирма се нарича Belkin. Тя е направила PureAV Wireless Digital Audio Receiver. Това "нещо" представлява дигитален безжичен аудиоприемник (DAV). С негова помощ ще може да се слушат MP3 или Интернет радио, без да имате нужда от пуснат компютър. DAV се закача към безжична мрежа (ако има такава наблизо) и през него може да се пуснат MP3 и онлайн радиа. Идва в комплект с дистанционно, а на него грее LCD дисплей. Цена около 200 долара. За сега само за USA.

20" телевизор с възможност за VGA закачане

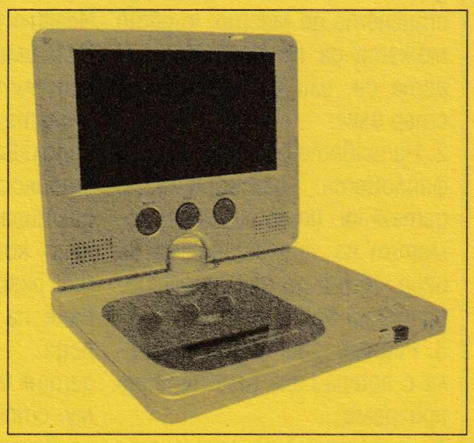
Друга високотехнологична фирма – Syntax Groups – анонсира модела си Olevia 20". Той е изпълнен по LCD технологията и е



продължител на традицията да се вгражда VGA връзка на ТВ приемниците си. Резолюцията, която може да "носи" новият модел, е само 800x600, което не е много, но за цена от 700 долара си струва да се замислите. Или да изчакате още половин година и да си купите следващия модел Syntax. Той ще е с диагонал 32 инча и ще поддържа максимална резолюция 1366x768. Неговата цена засега е неизвестна.

Портативен DVD плейър

Anubis-Typhoon, компания производител на мултимедийни аксесоари, пусна своя първи портативен DVD-плейър. Typhoon PORTI 7" е оборудван с TFT дисплей с диагонал 7 инча в съотношение 16:9. Звукът е стерео, поддържат се AC-3, Dolby Digital, DTS Digital. За управление на основните функции на корпуса му има 14 клавиша. На дистанционното към Typhoon PORTI 7" има 44 клавиша. Работи с дискове DVD (2x), CD (4x), а също и CD-R, CD-RW, DVD-R/RW с диаметър 8 и 12 мм. Той може да възпроизвежда DVD, SVCD, VCD, Dolby Digital, DTS, CD-DA, JPEG, MP3. По данни на производителя акумулаторните батерии стигат за два DVD диска. Цена около 300 евро.



Аквариум с USB-интерфейс

Известно е, че отглеждането на рибки в аквариум е полезно – успокоява, създава позитивни емоции и стимулира творчеството. Ако нямате желание да се занимавате с истински рибки и скринсейвърите на тази тема за Windows не ви задоволяват, не унивайте! USB Mini Desktop Aquarium е миниатюрен аквариум с електрически рибки и подсветка, захранващ се от USB-порта на вашия настолен компютър или дори ноутбук.

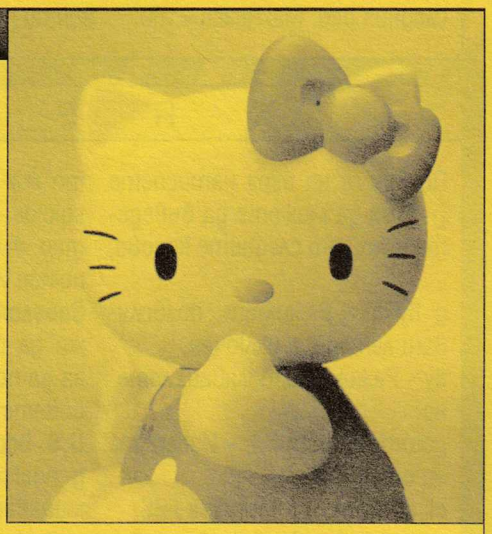
Рибките в него плуват реалистично, захранването му е от 4 батерии по 1.5V тип AA, подсветката дава възможност да ги гледате дори и през нощта. Купувате го, слагате H_2O, пускате компа, закачате на USB порт и готово!

Мишка с екстри

Японците, известни с изобретяването на tamagochi, правят нова стъпка в тази посока. Те са разработили следното устройство – компютърна мишка в чийто корпус има течност, а в нея плуват силиконови мишки. Изглежда много странно. В Страната на изгряващото слънце деца и жени с удоволствие си купували този артикул.

Комуникиращо коте

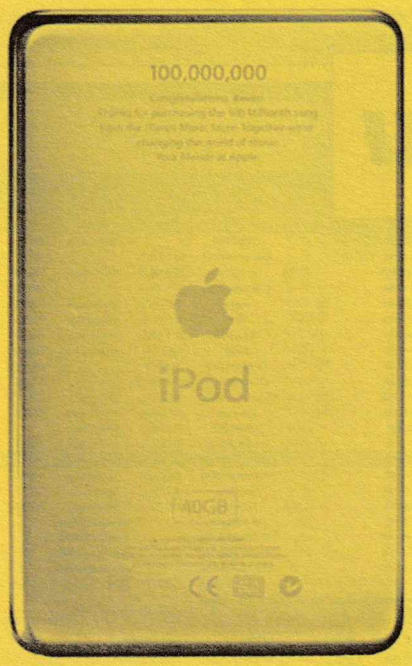
Компанията Sanrio направи робот, носещ името "Hello Kitty". Тази играчка струва "само" 3700 долара и може да говори. Освен всичко друго тя има и система за разпознаване на речта, чрез която може да провежда елементарен диалог с хора. В



очите ѝ са разположени два броя сензори, които помагат за разпознаването на събеседника. Видът ѝ е много миловиден и приятен, размерите ѝ са 520x332x390 мм и тежи шест килограма. А дали може да прави кафе и капучино?

LEGALIZE

iTunes продаде 100 000 000 песни, при това легално през iTunes Music Store. Човекът, свалил стомилионното парче (Somersault Dangermouse remix by Zero 7), е Кевин Бритен от Хоус, щата Канзас (Kevin Britten from Hays, Kansas) и е награден за доброто си деяние със 17-инчов PowerBook, 40GB iPod и сертификат, че наистина той е дръпнал легално тази песен и тя е с това поредно число.
Преди това Макинтош са раздали петдесет 20GB плейъри на всеки 100 000 между 95 милиона и заветните 100 милиона. Малко суха статистика за финал – iTunes Music Store в Обединеното кралство, Франция и Германия предлагат над 700 000 песни за всяка от тези страни.

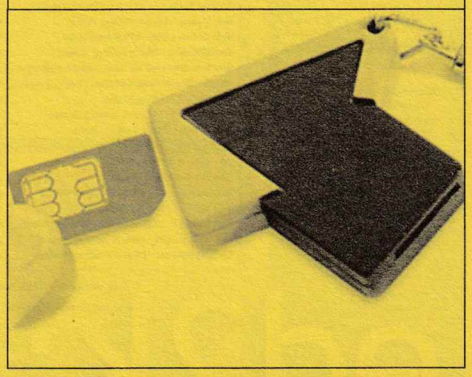


ПРЕСТЪПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

След като спамър бе осъден в САЩ, ето че по влезлия на територията Русия антиспам закон, и там заслужено пострада гражданин на град Челябинск. Името му е Д. И. Андросов. След половингодишно дело и консултации със специалисти по информационни технологии спамърът е бил признат за виновен по член 273 от наказателния кодекс на Руската Федерация. Присъдата е една година условно и 3000 рубли глоба (около 100 долара).

MOBILE ARCHIVE

Устройството Modo SIM Card Backup, позволява леко и бързо да направите копие на сим картата си и да не се ядосвате на липсата на телефонни номера ако я загубите. Modo SIM Card Backup може да съхрани с натискане на един клавиш до 250 записа и да ги възстанови пак с едно движение и без допълнително оборудване.
То е направено като ключодържател с размери44x45x10 мм, тежи 16 грама, има батерия с работен режим 5 години. Производителят гарантира над 500 записа.



НОВИ ЧАСТ В ULTIMA ONLINE

Electronic Arts анонсираха намеренията си да пуснат нов експаншън пакет за играта си от 1997 – Ultima Online. По предварителната информация той ще се казва Samura Empire и ще добави нова японска зона в света на играта, както и две нови професии. Едната е нинджа и както може да се очаква, е стелт боец, използващ магия. Скиловете му ще включват животинско превъплъщение във вълк или дракон.
Другото умение ще ви позволява да създавате копия на на себе си, за да стъписвате враговете си. И ще имате димна бомбичка, която ще ви дава възможност да се измъквате от враговете без те да ви забележат. Другата професия е самурай. Това ще е клас, трениран в традициите на Бушидо. Специалните му умения ще са Honorable Execution – възможност да убива с един удар, Lightning Strike – свирепа атака с 50% хит бонус, и Whirlwind, който е леко различен от този в Diablo – всеки ударен враг ви носи бонус към силата, с която нанасяте поражения на следващите. Ще има и още четири необяснени засега способности. В експанжъна ще се появят и петнадесет нови същества, базирани на японския фолклор – The Hai Riyo, The Fan Dancer, The Lady of the Snow, както и демони (oni), морски гадини, ъндед, елементали и подобни. Парчето нова земя и ще носи името The Tokunop Islands, слухове за което се носят от Ultima 1, когато беше известна като Land of the Feudal Lords. В него ще има две големи подземия и три Virtue shrines, както и различни типове терени: блата, планини, гори, джунгли, пустини... Сега остава да се появи официално и след това по BG сървърите.

ДЪЛГИ ДУМИ

Градът с най-дълго име е Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch. Той се намира в Уелс, а жителите му за по кратко го наричат Lannfair PG.
Още по-дълга е думата pneumonoultramicroscopicsilicovolcanokoniosis, която означава болест на белите дробове, причинена от вдишване на силициев вулканичен прах.
Но и това не е най-дългото име. В Нова Зеландия има планина, наречена Taumatawhakatangihangakoauauotamateaturipukakapikimaungahoronukupokaiwenuaitnatahu.
А наистина най-дългата дума на английски има 1909 букви и е протеин в аминокиселина на ДНК с химическата формула C-1289 H-2051 N-343 O-375 S8. Тя звучи така: methionylglutaminylarginyltyrosylglutamylserylleucylphenylalanylalanylglutaminylleucyllysylglutamylarginyllysylglutamylglycylalanylphenylalanylvalylprolylphenylalanylvalylthreonylleucylglycylaspartylprolylglycylisoleucylglutamylglutaminylserylleucyllysylisoleucylaspartylthreonylleucylisoleucylglutamylalanylglycylalanylaspartylalanylleucylglutamylleucylglycylisoleucylprolylphenylalanylserylaspartylprolylleucylalanylaspartylglycylprolylthreonylisoleucylglutaminylasparaginylalanylthreonylleucylarginylalanylphenylalanylalanylalanylglycylvalylthreonylprolylalanylglutaminylcysteinylphenylalanylglutamylmethionylleucyalanylleucylisoleucylarginylglutaminyllysylhistidylprolylthreonylisoleucylprolylisoleucylglycylleucylleucylmethionyltyrosylalanylasparaginylleucylvalylphenylalanylasparaginyllysylglycylisoleucylaspartylglutamylphenylalanyltyrosylalanylglutaminylcysteinylglutamyllysylvalylglycylvalylaspartylserylvalylleucylvalylalanylaspartylvalylprolylvalylglutaminylglutamylserylalanylprolylphenylalanylarginylglutaminylalanylalanylleucylarginylhistidylasparaginylvalylalanylprolylisoleucylphenylalanylisoleucylcysteinylprolylprolylaspartylalanylaspartylaspartylaspartylleucylleucylarginylglutaminylisoleucylalanylseryltyrosylglycylarginylglycyltyrosylthreonyltyrosylleucylleucylserylarginylalanylglycylvalylthreonylglycylalanylglutamylasparaginylarginylalanylalanylleucylprolylleucylasparaginylhistidylleucylvalylalanyllysylleucyllysylglutamyltyrosylasparaginylalanylalanylprolylprolylleucylglutaminylglycylphenylalanylglycylisoleucylserylalanylprolylaspartylglutaminylvalyllysylalanylalanylisoleucylaspartylalanylglycylalanylalanylglycylalanylisoleucylserylglycylserylalanylisoleucylvalyllysylisoleucylisoleucylglutamylglutaminylhistidylasparaginylisoleucylglutamylprolylglutamyllysylmethionylleucylalanylalanylleucyllysylvalylphenylalanylvalylglutaminylprolymethionyllysylalanylalanylthreonylarginylserine.
За къде сме тръгнали ние с "непротивоконституционствувайте", не мога да разбера...

Магарешки работи

Ако латиноамериканският сапунен фолклор си има Раул, Хосе, Алфонсо, Мария и Есмералда, то в българското митологично киберпространство (митологично като медия на разпространение) винаги е стояла, обгърната в загадъчна светлина (и изпарения на камфор, ябълков оцет и шведска горчивка), енигматичната попрегърбена фигура на Баба Гицка. Баба Гицка – съседката, Баба Гицка – умелата хакерка, Баба Гицка – наглата софтуерна пиратка. Когато за първи път чух нейното име, ми бе разказана следната история:

Подъл хакер се вмъкнал във входското мазе

и се настанил до телефонната разпределителна кутия. С два крокодила закачил модема на лаптопа си към абонатната линия на нищо неподозиращата Баба Гицка и се заел да хаква строго охранявана държавна институция. Обаче ВКР-тата (военно контраразузнаване) го надушили и пратили специален отряд на адреса. Бус с тъмни стъкла спрял пред жилищната кооперация. Като сенки от нея безшумно се заизмъквали маскирани фигури. Комуникирали си с езика на знаците. Спуснали въжета от покрива и се подготвили за изненадващ удар. Представете си учудването на баретите, когато влезли с щурм през прозорците и заварили клетата Баба Гицка да плете дантели на една кука. Представете си учудването на Баба Гицка, когато през прозорците ѝ влетели барети и я зяпнали смаяно.

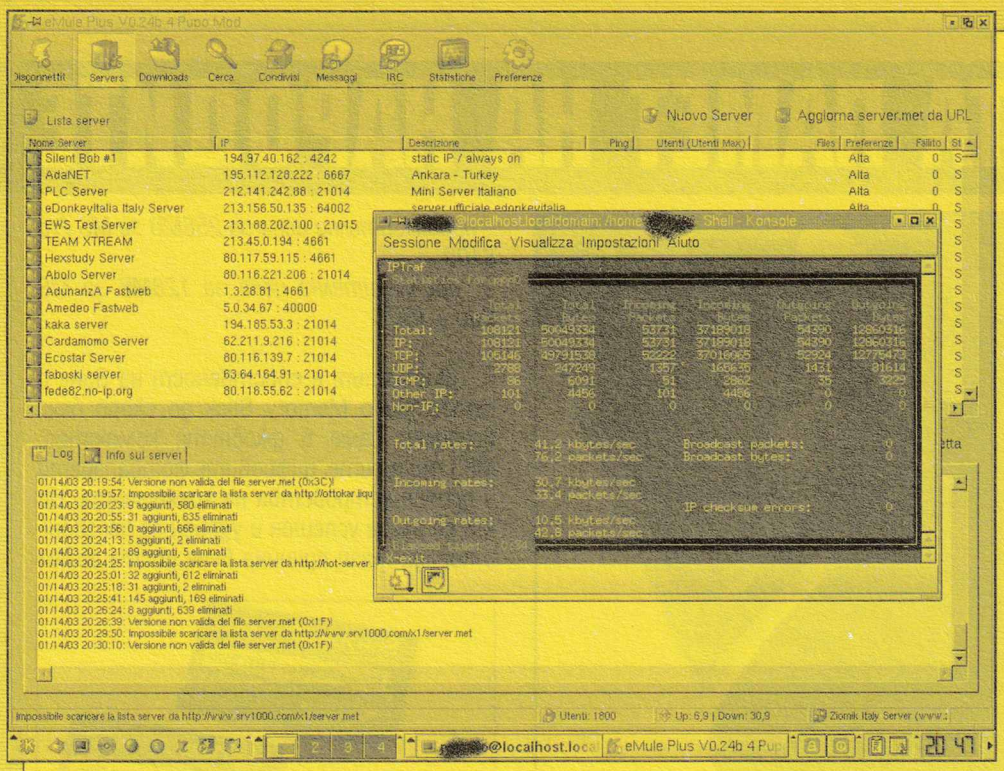
– Ами, момчета, не ви познавам, ама да ви почерпя къпиново сладко?

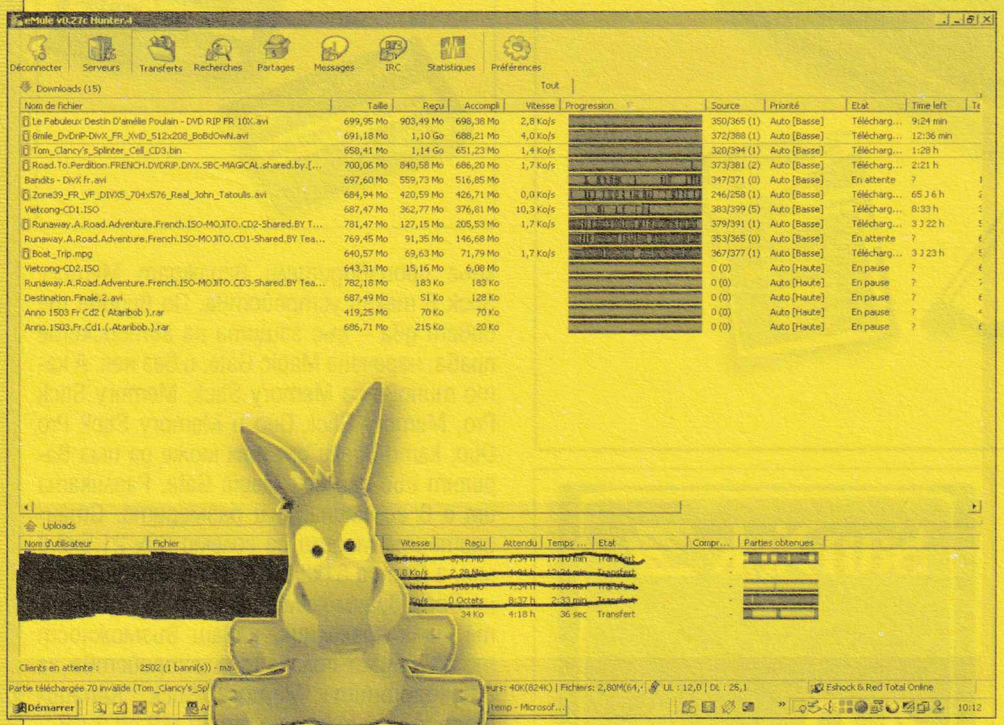
И прочее, във всяка популярна история за хакери, пирати и други ъндърграунд, киберелементи, се намесва тази жениця. Защо тя? Защо Баба Гицка, а не баба Митка, например? Вечна жертва, или ловко замаскираният предводител на българските хакери е тя? Тези въпроси не ми дават спокойствие. Последната история, която чух за нея, е, че била осъдена да изплаща десетки хиляди долари неустойки за даунлоуд на албуми на Мадона, Бритни Спиърс и Металика. Ама не била тя, а по-скоро внучето ѝ. И като че ли бяха оправдани заради оголените телефонни жици в мазето до телефонната кутия.

Peer-to-peer

Мрежите, които позволяват отдалечен обмен на файлове, са много стари. Самият обмен на файлове е много стар, но определено началото на Peer-to-peer еуфорията, на която станаха жертви Баба Гицка и нейното внуче, се свързва с явлението Напстър. Първата, добила масова популярност и милиони клиенти, система за обмен на файлове. Историята на неговия създател звучи също така пасторално, като тази на Баба Гицка – млад колежанин направил софтуер, който да ползва заедно с приятелите си. Искат да си обменят файлове в рамките на университетската мрежа. Но изведнъж! – неочаквана развръзка. Оказва се, че продуктът му е станал толкова популярен, че на вратата му чукат адвокатите на повечето американски звукозаписни компании и му говорят за някакви пари, които имал да им дава. Той казва, че не знае кой е пуснал духа от бутилката и че Напстър бил за домашно ползване. Стига се дотам, че програмата отива в небитието, макар и при взаимно-изгодни условия. Разбира се, има някой, който остава неудовлетворен: Негово Величество Потребителят. Той обаче с такава сила вярва в своето право да си шерва файловете, че клонингите на Напстър започват да никнат като гъби. Kazaa, Audio Galaxy, SoulSeek, кой ли още не. Адвокатите едвам смогват да им затварят сървърите. Точно тук религията Peer-to-peer се завръща към своите основи, към своето начало, към детските си мечти. А именно – да няма сървъри, да няма адвокати, всички участници в мрежата да са равноправни и даунлоудът да е на макс. Децентрализацията на Peer-to-peer мрежите решава и един от основните недостатъци на централизираните мрежи. При появяване на твърде много клиенти, работещи едновременно, сървърите се претоварват и качеството на услугата сериозно намалява. Когато няма сървър, всеки е сървър.

ed2k://





Overnet

е продукт, който се е постарал да доведе до реалността твърде общите идеи на децентрализацията. С неговото име се свързват една мрежа и още поне два по-стари продукта, които той наследява и с които може да работи съвместно. Това са eDonkey2000 и неговият аналог/клонинг/конкурент eMule. Тези, които са свикнали с Мулето, се кълнат, че то е десетки пъти по-добро, а феновете на Магарето скептично клатят глави. Всяко си има предимствата и недостатъците. Важното за нас е, че мрежата, в която те работят, е една и нейните качества са неизменни. И именно тях ще разгледаме обстойно.

1. Асортимент. При Магарето има всичко. Това е факт. Ако определен файл не може да бъде намерен там, в тази мрежа, значи шансовете да го намерите другаде клонят към нула.

Можете да търсите на кирилица и на латиница, там освен най-новото ще намерите и неща, които сте смятали, че принадлежат на миналото и че никога вече няма да срещнете.

Има неща за малки, големи и още по-големи момичета и момчета. Мрежата на магарето е истинският рог на изобилието. Това е основната причина да го ползвате.

2. Скорост. Тук вече можем да наведем виновно глави и да кажем – да, бавно е. И да уточним – ама, много е бавно. Скорост от порядъка на 1 или 2 kbps може да се счита за приличен трансфер, особено ако се задържи постоянна. Това е скорост характерна за модем v.32bis (работещ със скорост 14400), което знаете, че е доста малко. Разбира се, за компенсация можете да точите много файлове едновременно, без те да си пречат помежду си и всички ще са на 1-2 kbps, но ако сте свикнали на високоскоростни мрежи, кабелен Интернет и LAN, може да ви се поопъват нервите. Но това не е най лошото.

3. Надеждност. Два дни подред гледате как точеният файл бавно, но сигурно капе. И изведнъж спира. И го няма дни наред. Може да се върне, може и да не се върне. Това вече е разстройващо. Ако погледнете списъка с трансферите може да установите, че се намирате в нечии опашки... например на 14523 място. И има да си чакате. Но все пак, има ли опашка – има шанс. Ако не сте в ничия опашка просто се откажете. Или за всеки случай – рестартирайте.

4. Оптималност. Оказва се, че с малко разум и изобретателност нарисуваната досега мрачна картина може чувствително да се разведри. Едно от нововъведенията в непрекъснато излизащите нови версии беше въвеждането на съгласуваност между действията на отделните ползватели.

Системата започна да обединява потребителите в малки групички (в началото носещи името орди, а после деликатно преименувани на партньори), които със споделени усилия точат един и същ файл.

Но всеки партньор точи различен участък, който после споделя с другарчетата си.

Така натоварването в мрежата намалява, пропускателната способност се увеличава и остават доволни и клиентите, и източникът за даунлоуд.

5. Поддръжка. Вече споменахме, че версии с нововъведения излизат доста често. Поддържат се както децентрализираната версия, така и централизираната, която има своите предимства в поненатоварени дни.

6. Издръжка. И Магарето, и Мулето, и Overnet са свободни за даунлоуд и са безплатни. Разбира се, ако желаете да им изпратите доброволно пари, те с радост ще ги приемат.

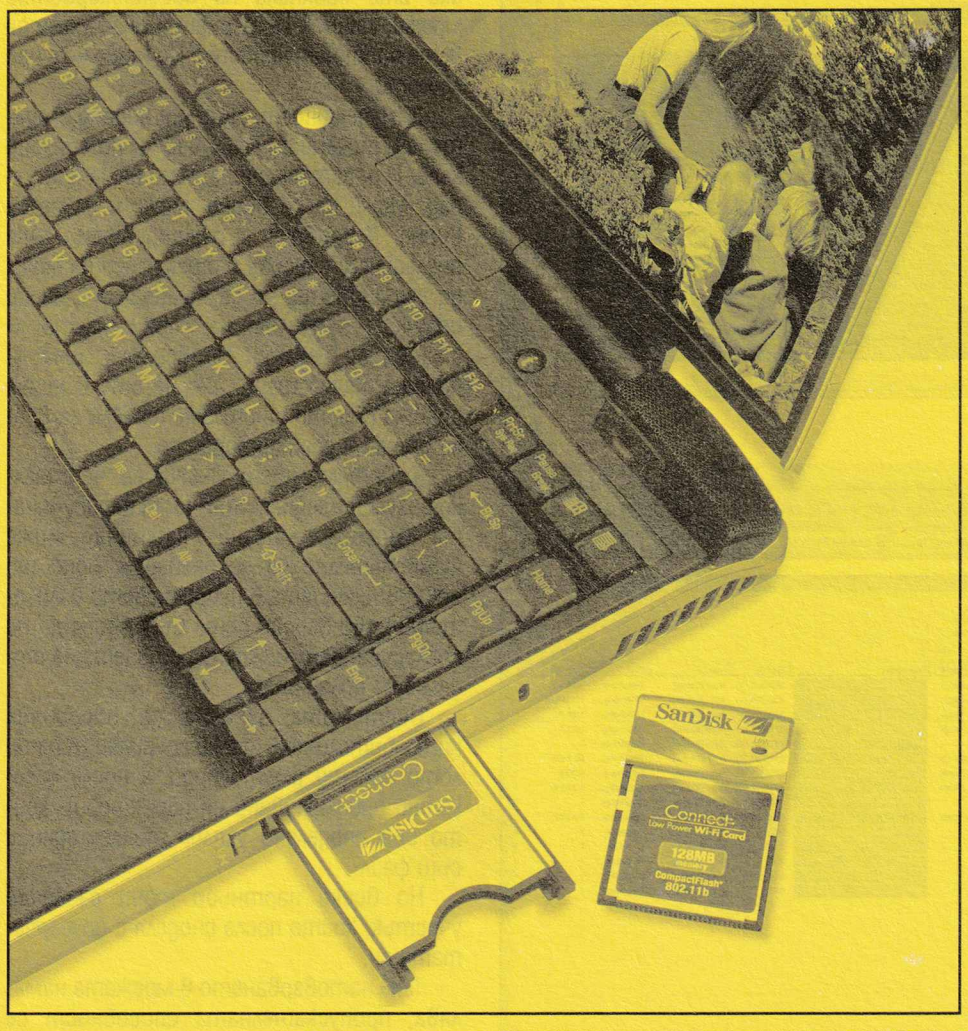
Да, ще кажете, дотук добре, пускаш нещо да се даунлоудва и след седмица го имаш. Хубаво звучи, ама

да не е пиратство?

Вие решавате какво ще точите и какво ще предоставите. Има толкова много файлове, които може да поискате да споделите. Ваши собствени рисунки или демо-записи, фотография на колекцията ви от пеперуди, статии, научни доклади. Вашият избор може да бъде пиратство или не. Мрежата може да бъде само мрежа. Останалото са приказки. Като тези за Баба Гицка.

Иван Дончев

ДИГИТАЛНАТА ПАМЕТ НА НАРОДИТЕ



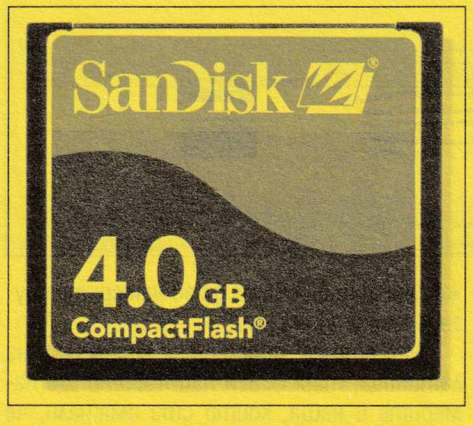
Ако погледнем техничарски, flash устройствата се падат между RAM паметите и харддисковете. Хем са зависими от захранване, хем запазват информацията след изключването. Липсата на подвижни части ги прави и доста поздрави и надеждни от обикновените HDD.

Флаш паметите са създадени преди доста години, но дълго време са в употреба само при военна, авиационна и космическа техника. Една от причините за това е скъпоструващото производство в сравнение с харддискове и други видове памети. Оживление и раздвижване настъпва с бързото появяване на много преносими устройства (камери, фотоапарати, плейъри, мобилни телефони и подобни), при които стандартните памети не влизат в употреба поради ред причини – големина, бързина и др. Представяме ви кратко описание на най-популярните формати за флаш чипове.

CompactFlash Card (CF)

www.sandisk.com
– приблизителна цена за 128MB $40

Това е най-популярното и относително евтино универсално устройство за съхранение на данни. Картата е разработена и пусната през 1994 година от компанията SanDisk. Има два вида – тип едно и две (I и II). Разликата е в дебелината и бързината им. Те са наследници на PC Card (PCMCIA). Слотове за CF типове I и II има на различни модели цифрови фотокамери, Pocket PC, Handheld PC и в смартфони. Размерите на им са CF II 42.8 x 36.4 x 5.0 mm и CF I е с големина 42.8 x 36.4 x 3.3 мм. Големина от 32 до 1000 MB.



Memory Stick (MS)

www.memorystick.com
– приблизителна цена за 128MB за MS $50
– приблизителна цена за 256MB за MS Pro $100
– приблизителна цена за 128MB за MS Duo – $80

Форматът е собственост на Sony и естествено Memory Stick до скоро бяха вградени само в джобните компютри, MP3 плейърите, цифровите фотоапарати и прочие устройства на компанията. Но MS се оказа успешен и удобен за ползване и поради тази причина вече доста голям

кръг производители вграждат Memory Stick в техни устройства. По видове те биват два – със защита на авторските права, наречена Magic Gate, и без нея. А като типове са Memory Stick, Memory Stick Pro, Memory Stick Duo и Memory Stick Pro Duo, като всеки от тях може да има вариант със или без Magic Gate. Разликата им е в големината и размерите. Стандартните модели са големи 50x 21,5x2.8 мм, а Duo са 31x20x1,6. И по традицията на Sony взаимозаменяемост за "двойните" има преходник, даващ възможност те да бъдат ползвани с устройства за стандартните Memory Stick. Капацитетът им може да е от 32 MB до 2 GB.

MultiMedia Card (MMC)

www.mmca.org
– приблизителна цена за 128MB $40

Тези карти се произвеждат по сравнително нов стандарт и са резултат от съвместна работа на The MultiMediaCard Association (MMCA), организация, създадена през 1998 година от 14 компании, между които се забелязват световни лидери в компютърната сфера – Hewlett-Packard, Micron Technology, Nokia, Samsung Electronics и Sanyo Electric. MMC в момента е най-малката по размер и най-лека карта – 1,4x24x32 мм и тежест само 1,5 грама. Разработчиците твърдят, че те са с много улеснено производство и в най-скоро време се очаква цените им да спаднат. Капацитетът им е до 1 гига-

байт, а скоростта на трансфер от и към картата е до 2.5 MB/sec.

Secure Digital Card (SD)

http://www.sdcard.org/
– приблизителна цена за 128MB за SD $40
– приблизителна цена за 128MB за SD mini $50

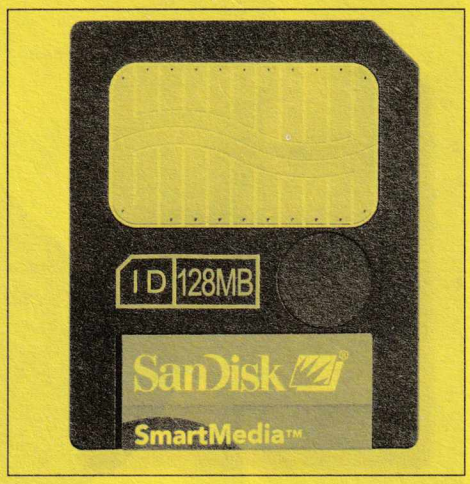
Най-новото постижение, продължител на линията на MultiMedia Card. Добавена е поддръжка за специална защита на цифровите данни, наречена Content Protection for Recordable Media (CPRM) и разработена от същата фирма, правила и защитата на DVD. Тази защита, по думите на

производителите, ще има отношение към борбата с нелегалните MP3 записи и филми. Нова е и защитата от нежелано изтриване (Lock). Има обратна съвместимост с MMC при използване с джобните компютри Palm и Toshiba Pocket PC. Размери 32.0x24.0x2.1 мм, а капацитетът им достига до умопомрачителните 8 (осем) гигабайта! Като вариант се явява miniSDcard, която е с намалени размери (21,5x20x1,4 мм) и има същите възможности и капацитет на MMC.

SmartMedia Card (SM).

www.toshiba.com/taec
– приблизителна цена за 128MB – 40 долара

Те се появяват преди четири години благодарение на усилията на Toshiba и получават широко разпространение в различни портативни устройства, и са с най-малка дебелина от само 0,76 мм и тегло 2 гр. SmartMedia Card имат и най-простата структура: при тях няма контролер, а само EEPROM NAND чип за съхранение на данни и 22-пинов контакт, изведен на повърхността. Размерите ѝ са



45x37x0.76 мм. За жалост има проблеми със съвместимостта – форматирани с едно устройство, те не могат да бъдат прочетени от друго и подобни, но производителите обещават максимално бързо разрешаване на този проблем. Максималният капацитет е до 1000 MB. При избор на карта проверете на колко волта е вашето устройство (има 3.3 и 5 волта) и купете подходящата карта. Може да ги различите с един поглед – ако при положение, в което контактният панел е нагоре и е скосен левия ъгъл, то картата работи на 5 волта, ако е десният – е на 3.3В. За щастие и улеснение голяма част от произвежданите устройства могат да ползват и двата типа памети. SM картите са съвместими с фотокамери и устройства на много производители – Agfa, Epson, Minolta, Polaroid, Sanyo, Apple, Fuji Photo Film, Olympus, Ricoh, Toshiba.

xD Picture Card (XDP)

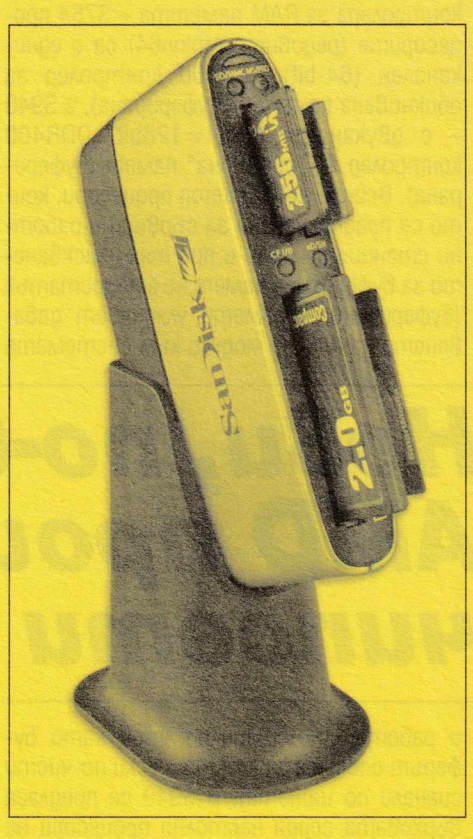
www.olympusamerica.com/cpg_section/cpg_xd.asp
– приблизителна цена за 128MB $60

Формат, разработен от Olympus с помощта на Fujifilm и Toshiba. Идеята е била да се използва главно за мини камери, но впоследствие навлиза в масова

употреба. Неприятно впечатление прави максималната големина на картите от "само" 512 MB, но като се замисли човек, ако използвате дигитален фотоапарат и снимате при резолюция от 2560x1920 пиксела, на такава карта се побират 420 броя или Quick Time филмче на 15 кадъра в секунда и резолюция 320x240 с продължителност 25 минути! При това със звук!

Други аксесоари

Ако вече сте притежател на дигита-



лен фотоапарат, плейър или мобилни телефони с някои от изброените памети, добра идея е да се сдобиете и с четец за карти (CardReader). В момента на пазара се предлагат много варианти. От такива само за вашия тип памет, до седем в едно, което са практически всички карти. Цените им не са високи (около 30-40 долара са вариантите на 7-in-1), по-голямата част са с USB 2.0 интерфейс и се разпознават без проблем от Window$ ME, 2000 и XP. Техен много полезен вариант е на четец с памет на него и собствено захранване. Тоест имате 512 MB памет на карта и 512 MB на ридъра. Вадите картата от камерата (например), слагате я в четеца, местите снимките на него и продължавате да снимате. Приблизителна цена на такова нещо с 256 MB е 80 долара.

-=pc.mania.yellow-team=-

Нови, по-бързи AMD процесори и чипсети

Пускането на новия цокъл с 939 извода е първата значителна промяна при Athlon64 процесорите. Досега процесорите на AMD от осмо поколение се предлагаха в два варианта – Socket754 и Socket940 (цокълът и изводите заемат цялото пространство под процесора, няма празно по средата, както при останалите). Разликата между тях беше в контролера за RAM паметта – S754 процесорите (редовите Athlon64) са с едноканален (64-bit) DDR400 контролер за обикновена памет (небуферирана), а S940 – с двуканален (2x64=128bit) DDR400 контролер за „сървърна" памет (буферирана). Всички AMD Opteron процесори, които са предназначени за сървъри и работни станции са S940 и при тях изискването за буферирана памет не е недостатък (буферираните памети улесняват добавянето на повече модули към системата и работят по-стабилно, тъй като буферът спомага за електрически по-чисти сигнали по шината). В S940 се предлага върховата серия настолни процесори на AMD – Athlon64FX. В този пазарен сегмент обаче (където „ентусиастите" изискват максимална производителност, възползват се за overclock от напълно свободната настройка на множителя на A64FX – обикновените A64 могат да се настройват само към по-малки от стандартния си множител, а на P4 въобще не може да се променя множителят) буферираните памети се явяват недостатък, тъй като са малко по-бавни от обикновените (буферът внася малко закъснение), по-скъпи са, намират се по-трудно и рядко се срещат в overclock-варианти над DDR400 (за разлика от обикновените памети, каквито се предлагат и над DDR500).

Този проблем е решен при новия цокъл – процесорите за S939 са с двуканален контролер за обикновена памет, а освен това и изводите са разместени с цел да се улесни разработката на дъна с по-малко проводящи слоеве (4бр.), които са и по-евтини. Заради разместването се е наложило и броят изводи да се промени символично (един по-малко), така че да не може погрешка S939 процесор да се сложи в S940 дъно и обратно.

Странно е защо AMD не са предвидили тези промени още отначало и самият S940 да беше направен съвместим с небуферирани памети и топология с по-малко слоеве. Може би заради технически трудности или по-вероятно AMD първоначално да не са очаквали двуканален контролер да е необходим при настолните процесори и за този сегмент да е бил предвиден само S754. Все пак идеалното решение би било един-единствен цокъл и за едно-, и за двуканални процесори, и за буферирани и за небуферирани памети, но явно корпоративният интерес сочи евтините настолни процесори да бъдат несъвместими със специализираните дънни платки за сървъри/работни станции и съответно за тях да са необходими „специални" (т.е. просто в друг цокъл) процесори, които обаче са и по-скъпи.

Още нововъведения

Процесорите в новия цокъл поддържат и по-бърза HyperTransport връзка – досегашната 6.4GB/s (full duplex, по 3.2GB/s от и към процесора, 16-битови, 800MHz/DDR1600 връзки) е обновена до най-ниското стъпало на HyperTransport 2.0 – 1000MHz/DDR2000, което прави 8GB/s (full duplex, по 4GB/s от и към процесора). По този начин S939 процесорите са готови за чипсетите, поддържащи PCI Express x16 портове (предназначени предимно за графични ускорители), които са със същата скорост – по 4GB/s от и към порта. Поради гъвкавостта на HyperTransport протокола не само всички досегашни 6.4GB/s процесори ще могат да работят и с новите 8GB/s чипсети, но и новите 8GB/s процесори ще работят без проблеми със старите 6.4GB/s (или по-бавни) чипсети. Естествено, скоростта ще бъде по-малката от двете – 6.4GB/s, но това не оказва съществено влияние на производителността – за раз-

лика от досегашните платформи при Athlon64 процесорната шина (връзката със северния мост и оттам с RAM контролера) е вградена в процесора, а HyperTransport е просто входно/изходният интерфейс между северния мост (също вграден в процесор) и южния мост (съответно и периферните устройства, за които е напълно достатъчна и 6.4GB/s връзка).

Процесорите с външен северен мост силно зависят от скоростта на шината си. По време на живота на ядрото (излизането на подобрени модели) системната шина лека-полека се ускорява (напр. при AthlonXP: 100MHz –> 133MHz –> 166MHz –> 200MHz) като за всяка стъпка са необходими нови чипсети и нови дънни платки – съответно време, разходи и затруднения за потребителите. Процесорите с вграден северен мост (Athlon64) притежават много по-добра скалируемост – ускоряването на шината става „от самосебе си" – при всяко увеличаване на тактовата честота на процесора (2.2GHz –> 2.4GHz) и системната шина автоматично се ускорява. Вградената шина също така е и доста по-бърза от външната (P4 скоро няма да достигне повече от 1GHz шина, докато дори и най-малкият A64/2800+ е със 1.8GHz). Друго следствие от интеграцията на контролера на паметта и системната шина – забавянето за достъп до паметта (latency) намалява с увеличаване на тактовата честота процесора (респективно шината).

Заедно с обявяването на нов цокъл AMD активно започнаха да рекламират и някои възможности, пренебрегвани досега – NX (Non Execute) bit, забраняващ изпълнението на код от области на паметта, които не би трябвало да се използват от съответното приложение. По този начин се затруднява проникването на някои вируси в системата. ServicePack2 за WindowsXP ще поддържа NX bit. Intel, VIA и Transmeta също са обявили, че в бъдеще ще въведат NX bit („AMD Enchanced Virus Protection") в процесорите си (независимо дали 64-битови или 32-би-

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM памет, синхронно [2]		I/O, GB/s	Цена, USD *
			MHz	GB/s [1]		Тип	GB/s		
Duron	SocketA(462)	1.8GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	6.4	1	45$
AthlonXP 2000+	SocketA(462)	1.66GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	6.4	1	60$
AthlonXP 2500+	SocketA(462)	1.83GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	6.4	1	85$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	145$
AthlonXP 3200+	SocketA(462)	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	220$
Opteron 140	Socket940	1.4GHz	1400	11.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	170$
Opteron 142	Socket940	1.6GHz	1600	12.8	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	200$
Opteron 144	Socket940	1.8GHz	1800	14.4	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	250$
Opteron 146	Socket940	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	300$
Opteron 148	Socket940	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	450$
Athlon64FX-51	Socket940	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Opteron 150	Socket940	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	19.2 [4]	650$
Athlon64FX-53	Socket940	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	800$
Athlon64 2800+	Socket754	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	195$
Athlon64 3000+	Socket754	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	225$
Athlon64 3200+	Socket754	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	290$
Athlon64 3200+	Socket754	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	290$
Athlon64 3400+	Socket754	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	450$
Athlon64 3500+	Socket939	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	550$
Athlon64 3400+	Socket754	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	450$
Athlon64 3700+	Socket754	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	750$
Athlon64 3800+	Socket939	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	780$
Athlon64FX-53	Socket939	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	850$
Celeron	Socket478	2.8GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	125$
Pentium4 "E" / 90nm	Socket478	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	450$
Pentium4	Socket478	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	450$
Pentium4 XE	Socket478	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC3200	6.4	1	980$

** някои от цените важат при покупка на минимум 1000 броя*

1. системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

2. синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа "GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален

3. Socket940 процесорите изискват специална буферирана памет, която е предназначена за сървъри и е малко по-бавна

4. Opteron процесорите имат три HyperTransport връзки (всяка по 6.4GB/s) и ако в дънното се използват и трите, общият пропускателен капацитет за периферни устройства е 19.2GB/s

тови). Досега Cool'n'Quiet технологията (при по-малки от максималното натоварвания на процесора – намаляване на тактовата честота, консумацията, температурата, съответно скоростта на въртене на вентилатора и шума) се поддържаше само при едноканалните S754 процесори A64, но вече и от двуканалните S939 A64, включително S939 Athlon64FX.

Процесорите

Едноканалните Socket754 Athlon64 процесори достигнаха 2.4GHz – 3700+ модел с 1MB кеш от второ ниво и нов 3400+ модел (2.4GHz/512K) с по-малко кеш и по-висока тактова честота от досегашния 3400+ (2.2GHz/1MB).

Двуканалните Socket939 Athlon64 засега са два: 3800+ (2.4GHz/512K) и 3500+ (2.2GHz/512K) и правят компания на двуканалния S939 Athlon64FX-53 (2.4GHz/1MB).

A64FX-53 се предлага и в Socket940 вариант (същата честота и кеш, но малко по-бавен заради буферираната памет), предназначен за притежателите на S940 дъна (които са си купили A64FX-51 още в началото), търсещи ъпгрейд. Това ще е и последният настолен S940 процесор. Естествено, Opteron 1xx ще продължат да се развиват и над 2.4GHz (Opteron 150, който е по-евтин от S940 A64FX-53, но не му отстъпва по нищо), така че и за в бъдеще ще има с какво да се ъпгрейдват. След появата на S939 застоялите „настолни" S940 дъна ще могат да се предлагат и като „най-евтиното x86-64 решение" заедно с Opteron 140 (S940, 1.4GHz, 1MB) стига AMD да не го спрат от производство и цената му да остане на сегашното ниво (малко по-ниска от A64/2800+).

С пускането на FX-53 се преустановява производството на FX-51, защото AMD искат в даден момент от време да имат само един процесор от върховата си серия, т.е. да се знае, че който и да е наличният в момента FX процесор, той дава абсолютния максимум като производителност (така FX-51 никога няма да се съревновава с 3800+, който е по-бърз защото по времето на 3800+ вече ще има FX-53). Intel не подхожда по такъв начин към своята върхова серия (P4 eXtreme Edition) и P4 "XE" 3.2GHz продължава да е наличен и след появата на P4 "XE" 3.4GHz, P4 "E" 3.4GHz и P4 3.4GHz. Естествено, спирането на производството не означава, че процесорът мигновено ще изчезне от пазара – първо трябва да се изчерпят количествата, така че все пак FX-51 и 3800+ най-вероятно ще съжителстват известно време.

Досега моделните номера на A64 процесорите бяха относително точен показател на производителността им – както за сравнение помежду им (по-малък номер – по-бавен процесор), така и спрямо Pentium4, работещ на тактова честота, подобна на моделния номер на Athlon64. Меродавността на моделните номера по отношение на конкурентоспособността спрямо P4 остава непроменена – A64 е много по-добър при игрите, при повечето приложения (офис и професионални) е незначително по-бърз, а при компресирането на аудио и видео данни е малко по-бавен от P4 (SSE2 модулът в A64 не е толкова оптимизиран, колкото този на P4).

В общи линии за сравнение между самите Athlon64 моделните номера все още вършат работа, но с увеличаването на вариантите A64 процесори (сега стават три – едноканален с 1MB кеш (193mm2 ядро, 130nm SoI технология), едноканален с 512K кеш (144mm2, 130nm SoI), двуканален с 512K кеш (144mm2); двуканални с 1MB кеш (193mm2) ще бъдат само върховите A64FX) се получават ситуации, където по-големият моделен номер не означава непременно по-голяма производителност. Затова е по-удобно да се имат предвид следните „правила" (важещи в общия случай, но в зависимост от приложението могат да бъдат и грешни): по-добре двуканален контролер и 512K кеш, отколкото едноканален и 1MB (т.е. 3800+/S939/2.4GHz/512K е по-бърз от 3700+/S754/2.4GHz/1MB и т.н.), по-добре по-висока тактова честота и 512K кеш, отколкото по-ниска и 1MB (т.е. новият 3400+/S754/2.4GHz/512K е по-бърз от стария 3400+/S754/2.2GHz/1MB), по-добре по-висока тактова честота и едноканален контролер, отколкото по-ниска и двуканален (т.е. новият 3400+/S754 /2.4GHz/512K е по-бърз от 3500+/ S939/2.2GHz/512K, въпреки по-малкия моделен номер).

Чипсетите

Всички досегашни A64/Opteron чипсети поддържат и новия Socket939, но някои производители обявиха и модели, поддържащи по-бързата HyperTransport връзка (8GB/s срещу максимум 6.4GB/s досега): nVidia nForce3 Ultra представлява nF3 250Gb (варианта с хардуерен Firewall) с добавена възможност за 1000MHz/ DDR2000 HT канал; SiS755FX представлява SiS755 със същата добавка като при nVidia; VIA K8T800 Pro добавя към предшественика си K8T800 не само 8GB/s HyperTransport, но и по-бърза връзка с VT8237 (южният мост на VIA) – при K8T800 тя е 533MB/s, а при K8T800 Pro – 1GB/s.

Очаква се дънните платки, базирани и на трите S939 чипсета да поддържат асинхронни тактови честоти на AGP и PCI слотовете (AGP/PCI lock), което подобрява възможностите за overclock („капризният" AGP интерфейс си работи на стандартната честота, а „издръжливите" процесор и памет – на по-висока от стандартната).

В бъдеще ...

Изглежда сегашната 130nm SoI (Silicon-on-Insulator) технология на AMD спокойно може да работи до 2.6GHz, така че можем да очакваме FX55 и 4000+ модели, дори ако AMD имат проблеми с въвеждането в експлоатация на 90nm SoI. Новите по-бързи процесори ще бъдат за S939 (настолни) и S940 (сървъри и работни станции). S754 остава за ниския клас и преносимите компютри и едва ли скоро ще получи 2.6GHz процесор. За S754 се очаква наследникът на Duron – Sempron – орязани A64 процесори (без 64-битова поддръжка, по-малко кеш памет от второ ниво). Освен това като Sempron за SocketA ще се предлагат и преименувани AthlonXP.

AMD смятат да внедрят в някои от бъдещите си 90nm SoI модели SSE3 поддръжка, вътрешната им структура ще бъде променена с цел още по-малка консумация, в някои блокове ще бъдат внесени промени, водещи до по-голяма производителност, контролерът за достъп до паметта също ще бъде подобрен.

Технологиите за температурна защита също ще се развият – ако „прегреят" (т.е. охладителят не успее да се справи с топлината на процесора), сегашните A64 „разбират" (имат вграден датчик за температура) и дънното ги изключва (ако има необходимата схема) – процесорът оцелява, но може да се загуби информация (както, когато спре токът). Тази процедура ще се промени, въвежда се т.н. Thermal Throttling – когато температурата се покачи застрашително, процесорът сам (без да са необходими никакви допълнения към дънната платка) намалява тактовата си честота и захранващо напрежение докато температурата спадне. През това време софтуерът си работи и няма загуба на информация (Pentium4 вече има подобна технология).

Вграденият в A64/Opteron северен мост от самото начало поддържа две процесорни ядра в една подложка (чрез подобрия начин всяко да бъде със собствена шина като при AthlonMP/AMD760MPX, а не като при Xeon/MP). AMD предвиждат такива DualCore процесори (два процесора в един корпус) да се появят през втората половина на 2005-та. Този подход изисква повече ресурс (площ на ядрото), но и предоставя по-голяма производителност от HyperThreading при P4 (псевдо двупроцесорност – един процесор, който изглежда за софтуера като два отделни и изпълняващ две задачи – втората от които в незаетите от първата изчислителни блокове). Най-вероятно понататък ще се появят и DualCore HyperThreaded процесори с две ядра (или повече), всяко от които изпълнява по две нишки (или повече), т.е. един „корпус" ще изглежда за софтуера като четири (или повече) процесора.

Стоян Спахиев

computex taipei 2004

На поредното изложение в Тайван (световният лидер в производството на компютърен хардуер) не бяха представени някакви революционни технологии или устройства, но все пак производителите демонстрираха своите нови продукти и дадоха информация за бъдещето им развитие.

PCI 3.0, PCI-X 2.0

Основната промяна на най-новата PCI спецификация (3.0) е премахването на поддръжката на 5V слотове и платки (тези с отрязък в конектора в по-отдалечения от задната планка край) за сметка на по-съвременните 3.3V (тези с отрязък в по-близкия до задната планка край и универсалните с два отрязъка). Повечето дънни платки обаче най-вероятно ще продължат да бъдат с PCI2.3 заради огромното количество 5V продукти на пазара и бъдещата им замяна с PCI Express x1, а не с PCI 3.0.

PCI-X спецификацията за сървъри и работни станции също се развива. Версия 2.0 запазва съвместимост с досегашните PCI-X 1.0/66MHz (533MB/s, 64bit), PCI-X 1.0/133MHz (1GB/s, 64bit), обикновената PCI 33 (133MB/s, 32bit) шина, предоставя по-ниско напрежение (3.3V и 1.5V, без 5V), задължителна ECC (проверка за грешки) поддръжка, 16-битови слотове (4 пъти по-бавни от нормалните 64-битови PCI-X, но пък по-малки и подходящи за някои специализирани продукти) и два нови режима: PCI-X 266 (2GB/s) и 533 (4GB/s). За сравнение PCI Express x16 предоставя 4GB/s едновременно (full duplex) в двете посоки (общо 8GB/s). Към края на годината се очаква PCI-X 1066 (8GB/s) и дори се обсъжда кога ще има необходимост от PCI-X 2133 (16GB/s). По-вероятно е, докато подобни скорости станат необходимост, стандартът PCI Express да се е наложил евентуално във вариант с удвоена или още по-голяма скорост (PCI Express x32 = 8GB/s full duplex, общо 16GB/s; PCI Express x32 с удвоена скорост = 16GB/s full duplex, общо 32GB/s).

AMD обявиха PCI-X 2.0 чипсета си – 8132, който освен новите PCI-X скорости поддържа и HyperTransport 2.0 (16/16bit full duplex, 1000MHz/2000DDR, общо 8GB/s) връзки към процесора и към следващите елементи на чипсета (AGP контролер, PCI Express x16 контролер, периферен контролер за USB, звук, SerialATA и т.н.) за разлика от досегашния 8131 чип с 6.4GB/s (16/16bit, 1600DDR) връзка към процесора и 3.2GB/s (8/8bit, 1600DDR) връзка към останалите компоненти. Засега няма Opteron процесори с HT2.0 връзки (8GB/s), но може би поддръжката на такъв интерфейс в 8132 е индикация, че такива скоро ще бъдат обявени.

AMD Geode

AMD започнаха да маркират с „моделен номер" и процесорите си, предназначени за електронни устройства (приставки за телевизори, органайзери, свръхлекотени преносими компютри и т.н.). Наследниците на закупената от National Semiconductor серия Geode (която пък е потомък на Cyrix MediaGX) ще бъдат AMD Geode GX 533 (1.1W@400MHz), 500 (1W@366MHz), 466 (0.9W@333MHz). Всички те използват Geode GX2, който поддържа x86 и x87 инструкциите (32-битово, но архаично ядро от пето поколение: Cyrix 5x86 с 32KB кеш от първо ниво) и добавените впоследствие Cyrix MMX и AMD 3DNow! разширения.

AMD Geode NX серията е съвсем различна и използва познатото ни Athlon ядро (32-битово, седмо поколение, 200MHz DDR шина, 128K кеш от първо и 256K кеш от второ ниво; x86, x87, MMX и 3DNow! инструкции). Засега серията има два представителя: NX 1500 (6W@1GHz) и NX 1750 (14W@1.4GHz). Моделните номера не служат за сравнение на чиповете с конкурентни продукти, а само между Geode моделите.

Conexant TV-тунери

CX2388x е най-новата серия контролери за TV/FM тунери на Conexant. Платките, базирани на тези чипове, поддържат PAL/SECAM/NTSC телевизионен вход с моно или стерео звук (от кабелна телевизия, обикновена антена или от сателитна антена с външен декодер), телетекст, FM радио, композитен и S-VHS видеовходове. Софтуерните пакети поддържат стандартните функции запис, time-shifting, евентуално MPEG4 и т.н.Видимото подобрение за потребителите е в това, че звукът (на телевизията или радиото) се пренася през PCI шината (както и образът), а не през допълнителни аудиокабели към Line-In (външно) или CD-Audio (вътрешно) входовете на компютъра/звуковата платка. Освен това CX2388x платките са с по-малки размери (Low Profile PCI) и са подходящи за компютри с размер на видеокасетофон.

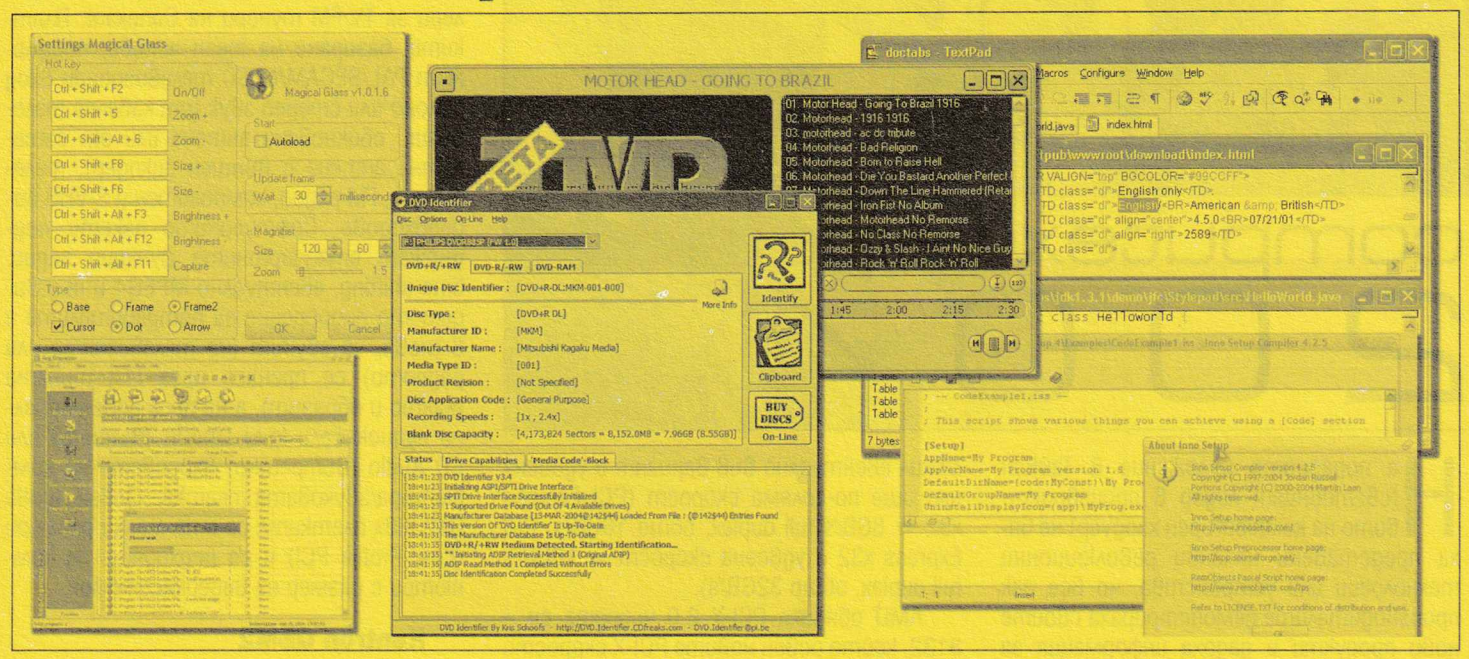
Kentron QBM2

През 2000-та година Kentron обявиха своите PLL чипове за отместване на сигналите на чипове памет. Когато един DIMM се оборудва с такива PLL чипове, той може да работи два пъти по-бързо, отколкото DIMM със същите чипове памет, но без PLL. Половината от чиповете памет работят през първата половина от такта, а втората половина чипове – през втората (PLL чиповете „отместват" такта за втората част от чиповете памет). Недостатъкът на тогавашните QBM (Quad Bandwith Memory) модули беше в това, че е необходимо и чипсетът на дънната платка да поддържа QBM. Тогава само VIA активно подкрепиха идеята, но очакваната в PT800 QBM поддръжка бе отменена в последния момент.

Сега Kentron са поправили грешката си. Новите PLL чипове, предназначени за QBM2, не само поддържат DDR-II чипове памет, но и са напълно съвместими със сегашните DDR и DDR-II чипсети, т.е. няма нужда от специални чипсети – всяко дъно може да се възползва от QBM2. Към края на годината се очакват първите масово достъпни QBM2 DDR и DDR-II модули. QBM2 с DDR400 ще предоставя 6.4GB/s (12.8GB/s при двуканални дъна). QBM2 с DDR-II/800 ще предоставя 12.8GB/s (25.6GB/s при двуканални дъна). Тъй като не се изискват специални чипсети, QBM модулите ще могат да се наричат просто „DDR800" и "DDR-II/1600" по подобие на сегашните "overclock" модули "DDR500" и т.н.

Стоян Спахиев

BEST FREE SOFT 08/2004



DVD Identifier 3.4

URL=http://dvd.identifier.cdfreaks.com/
големина: 1,2 MB

Не може да не сте попадали на подложки, които от 10 се записват 1-2, а отгоре е щампована престижна фирма. С тази програма никога повече няма да бъдете подведени от надписа. Купувате едно празно DVD, слагате го в устройството и DVD Identifier ви казва цялата информация за него. Ако пробвате например Verbatim и програмата каже, че е произведено от Mitsubushi Chemical – бегом за още дискове, ако пише нещо от сорта Gorno Kamarci Industries – привързвате го към масивно паве, отивате при продавача и учтиво и с усмивка му го удряте в главата. ;) Освен производителя, програмката вади и друга интересна информация – обем, допустимите скорости за запис и др. Получената информация може и да ъплоуднете на сайта на производителя или да почерпите такава за DVD диска от там.

Magical Glass 1.0.1.6

URL=http://www.8ung.at/absorber/magg.htm
големина: 86 KB

Мъничка програмка, играеща роля на екранна лупа. Седи кротко до часовника и когато ви потрябва, я пускате и тя увеличава част от екрана до 500%. В настройките ѝ може да определите степента на увеличение, да нагласите "топли" клавиши, както и да измените размера и вида на увеличеното място. Разбира се, ако направите скрийншот, увеличението не се запечатва.

TextPad 4.73

URL=http://www.textpad.com
големина: 2.03 MB

Ако ви трябва лесна и мощна програма за обработка на текст и/или инструмент за редактиране на web-страници, TextPad е това, от което се нуждаете. Може да работи с няколко документа едновременно, има местене (с drag and drop), смяна на главни с малки букви и обратно, може да форматира абзаци, параграфи или цели файлове. Има възможност за записване на последователност от действия и тяхното по-късно изпълнение с натискане на един-единствен клавиш, подобно на макросите във Word.

Inno Setup 4.2.5

URL=http://www.jrsoftware.org/
големина: 945 KB

Това е програма, подобна на Installer Shield – прави инсталационни пакети от написана от вас програма, приложение и/или софтуер. Поддържа всички 32-битови версии на Window$, прави един инсталационен EXE файл, поддържа опции за разни типове инсталации, например: пълна, средна, минимална, има стопроцентово работещ ъninстал и всички функции на скъпоструващите си събратя. И всичко това при инсталационна големина под един мегабайт! Добре дошло, нали?!

Total Media Player 3.0

URL:http://www.softella.com/
големина: 520 KB

Нова версия на TMP. Всеки има любим видеоплейър. А виждали ли сте Light Alloy? Подобен на него и според масовото мнение по-добър е гореспоменатият плейър. Правен е от същия екип и е един вид негов логически продължител. В тази версия новите екстри са OSD на екрана, настройки на мишката и клавиатурата, автоматично зареждане на субтитри и извикване на филтри за аудио и видео само с един клавиш – по подразбиране F9. Приятен и лесен за работа интерфейс, малко като размер и с възможност за гледане и слушане на следните формати: DVD, DivX, AVI, MP3. При инсталирани съответните декодери, разбира се.

Reg Organizer 2.2

URL: http://www.chemtable.com/
големина: 1.4 MB

Финална версия на мениджъра за регистри и конфигурационни файлове. Преглед и редактиране на регистрите, преглед на регистрационни ключове, почистване на ненужните такива. Все полезни функции, които не вредят на компютъра и го правят доста по бърз в повечето случаи. И все пак правете копие на регистъра, преди да започнете сериозно да го чоплите.

-=pc.mania.yellow-team=-

Кубчето на Рубик

Ще разочаровам тези, които очакват вариантите на шаха, но прочетох за това позабравено занимание във форума на списанието и реших да му отделя вниманието си този месец. Надявам се да няма недоволни, защото историята около възникването и разпространението на пъстроцветната джаджа е наистина интересна.

За рождена година на кубчето се приема 1974-та с появата на първия прототип и заявление за патентен сертификат, подадено в Будапеща от Ерно Рубик, който по това време преподава в Академията за приложни изкуства в унгарската столица. Изобретението не е плод на щастлива случайност, а резултат от страстта на Ерно към геометрията и конструирането на триизмерни форми от различни материали – хартия, картон, дърво и пластмаса. След теоретичната разработка на кубчето, пред Ерно Рубик се изправя проблемът с намирането на начин за ротация на съставните му елементи. Първоначалната идея е да ги свърже с еластична гумена конструкция, но, уви, резултатът е по-скоро отрицателен. Незадоволителен резултат дава и употребата на магнити, както и на системата от прорези, тъй като не могат да се справят с комплексността на отделните свръзки и движения, които да е в състояние да извършва всеки елемент. Разрешението се явява на Ерно Рубик един летен ден, докато се разхожда безцелно по Дунава и гледа камъчетата по брега на реката, чиито остри ръбове са загладени от водата. Това го навежда на мисълта, че вътрешността на неговия куб трябва да е със сходната заоблена архитектура. Резултатът е презицен цилиндричен по своята същност механизъм, който позволява характерните за елементите на кубчето движения.

Що се касае до външното разграничаване на частите, Ерно пробва различни варианти – числа, фигури, но след консултации с неговите студенти и приятели, които са и първите бета тестери на играчката, той се спира на ясните цветове, разграничаващи шестте повърхности. Изобретателят едва ли си е мислил, че кубчето ще се окаже толкова зарибяващо занимание. Реакцията на тези, които се докоснат до него е възторг, истински възторг от предизвикателството на пъстроцветното кубче.

Така се появява и идеята за промишлено производство, което се оказва нелека задача, като се има предвид, че по това време Унгария е социалистическа държава. Предизвикателството за тиражиране на логическия механизъм поема президентът на предприятието "Политехника" Lehel Takacz и след тригодишно адаптиране на ръчно изработеното кубче за целите на масовото производство, в края на 1977-ма то се появява по рафтовете на магазините за детски играчки в Будапеща. Без никаква реклама, само с предаване от уста на уста, за една година кубчето на Рубик превзема Унгария.

Пътят на новата логическа играчка към Запада отнема време, тъй като страната е зад желязната завеса. С нейното популяризиране се заемат двама унгарци, установили се извън родината си. Усилията, които те полагат – представяне на изложението на играчки в Нюрнбер през 79-та; установяване на контакти с лондонски дистрибутори, и препятствията, които преодоляват – западните стандарти за опаковките; скептицизма, свързан с абстрактността на играчката, която на пръв поглед я прави годна само за академични умове и други, накрая са увенчани с триумф – през май 1980 започва износът на кубчето за различни страни и за две години са продадени над 100 милиона екземпляра в световен мащаб, т.е. всяко трето домакинство разполага поне с един екземпляр.

Кубчето на Рубик оформя своеобразна субкултура. Става част от съвременния английски, със свое обяснение в оксфордския тълковен речник. Появява се официално доказана пристрастеност, въведени са и два нови термина за заболявания в медицината – кубичен палец и рубикова китка. През 1981-ва в Дюселдорф разгневена немска домакиня се развежда със съпруга си, който по цял ден играел с кубчето и не забелязвал благоверната си.

Магическото кубче е сред най-оригиналните логически пъзели на нашето време, но неговата поява е донякъде вдъхновена от вече съществуващи такива. На първо място от танграм – китайски пъзел, състоящ се от пет триъгълника, един квадрат и успоредник, с които могат да се конструират различни по форма и сложност двуизмерни фигури. Пентомино е друга главоблъсканица, изобретена от Solomon Golomb, състояща се от 12 различни елементи, всеки от които е направен от пет съединени квадрата, чрез които се конструират различни правоъгълници. Piet Hein's Soma Cube в известен смисъл е триизмерна версия на пентомино и напомня на магическото кубче както по форма, така по многобройните начини, чрез които елементите му да оформят 3x3x3 куб.

Ще завърша с това, че съществуват 43 252 003 274 489 856 000 възможности за конфигурации на съставляващите го елементи. Остава да се поразровите из чекмеджетата и да намерите вашето кубче. Нека стимул ви бъде това, че световният рекорд за най-бързо подреждане е 16,5 секунди!

desi|re

INSAT
Сателитни системи & LAN Интернет
Проектиране и изграждане на самостоятелни и колективни системи за сателитна телевизия, LAN и WIRELESS интернет.
адрес: София, ул. Цар Симеон, бл. 340
тел.: (02) 929 95 00, 920 88 55
e-mail: insat@insat-bg.com

Address http://bb-team.org/

bb-team.org

Do something for yourself ...

- Начало
  начална страница
- Нека започнем от тук
  съвети към начинаещите
- Тренировки
  начинаещи, напреднали, профи
- Упражнения
  базови, уреди, тонизиращи
- Хранене
  диети, таблици, рецепти
- Препарати
  маса, релеф, възстановяване
- Фитнес за жени
  обща информация
- Клуб
  членове, екип, чат
- "Силните" места
  фитнес центрове, магазини

Сила, разум, постоянство ...
... заедно с bb-team

Понеделник, 19 Юли, 2004

ИМАМЕ ЕВРОПЕЙСКИ ШАМПИОН ПО КУЛТУРИЗЪМ!

БАНЕР НА BB-TEAM

Поставете наш банер на вашата интернет страница

BB-TEAM ПРЕПОРЪЧВА

37337 FREE

ИНТЕРЕСНО

Искаш ли всички да

Bodybuilding Team

Спортна фантазия във виртуалния свят

Стига сте стояли пред компютъра. Ставайте и излизайте навън. Лято е, времето е хубаво (освен ако не е заваляло междувременно, напоследък често го прави), курортите чакат, морската вода е едновременно топла и прохладна и все така солена. Младите жени дефилират по градските улици, показвайки тазгодишната лятна колекция, успяла да бъде още по-минималистична от предишната, за която си мислехме, че няма накъде повече да се минимализира. Младите мъже дефилират с широките си усмивки, закачат се и не отделят погледи от минувачките. Това е причината и аз да не мога да кажа с какво точно са облечени.

Ако се чудите къде и как се правят такива тела, които да превръщат лятото във фиеста, вместо в задушлива турска баня, ще ви кажа – една част от тях са генетично придобити (няма по-хубаво нещо от добрата генетика), а другите хора са си ги направили с много труд, с много пот, ден след ден, в някоя фитнес зала. Ако вече сте опитвали да се поразкършите с щангите и нищо не се е получило (освен че една седмица ви е болело всичко), сега сигурно гледате на тези редове с насмешка и си мислите – да, да! Де да ставаше толкова лесно... И сте прави – не е лесно. Но далеч не е невъзможно в един разумен период да получите видим резултат и да се убедите, че това с фитнеса не са празни приказки. Всичко, което се изисква, е постоянство и информация. Трябва ви много добра предварителна представа какво искате да постигнете и какво трябва да правите в тази фитнес зала, за да станат мечтите ви първо планове, а после и реалност. И докато за постоянството никак не мога да ви помогна, тъй като то си зависи на 100 процента от вас самите, то за информацията имам нещо да ви покажа. Сядайте пред компютъра, отворете браузър (предполагам, че след миналия брой вече сте направили своя избор) и пишете:

www.bb-team.org

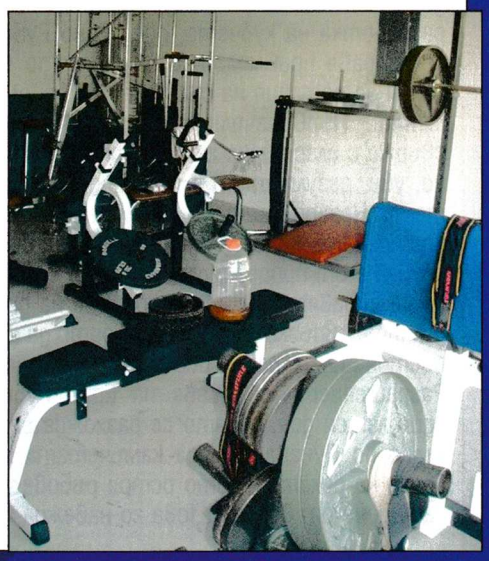
Е, не ви заведох в "Матрицата", но попаднахте на една много полезна страница. Страницата на Bodybuilding Team. Тук са разгледани подробно всички основни аспекти на процеса на изграждане на едно здраво и хармонично развито тяло и съответстващия му здрав дух, разбира се. На първо място са тренировките и упражненията. В секцията на сайта, носеща това име, са разгледани подробно различните мускулни групи, които съставят вашето тяло (и в моето май са същите) и различните упражнения, с които можете да ги тренирате, както и уредите, на които можете да изпълнявате такива упражнения. След прочита на тази секция вече няма да гледате уредите в залата със странно уплашено неразбиране, а ще можете да кажете – я, ето я пек-дек машината, отивам да потренирам за гърди. И като чуете словосъчетанието "римско столче", няма като мен да си мислите, че става въпрос за малко известен уред на средновековната инквизиция, а смело ще сядате на него да правите коремни преси.

Това, което малко хора знаят... Не, тук не съм прав – това, което много хора знаят, но не подозират наистина колко е важно и колко е равностойна неговата роля на тази на тренировките, е

Храненето

На сайта на Bodybuilding Team има раздел, специално посветен само на него. Тук можете да прочетете за различните структури, които имат хората, за особеностите на метаболизма им и препоръки относно храненето на различните типове. Също така има материали за енергийните стойности на различните храни, съотношенията между белтъчини, мазнини и въглехидрати и влиянието на отделните съставки върху човешкия организъм. След като прочетете тази информация, ще можете и сами да си обяснявате някои от особеностите на диетите и режимите на хранене, препоръчвани на сайта. Не е задължително да сте прави в тълкуването си, но за това ще говорим по-нататък.

Като става дума за диети, не трябва да разбирате, че ще умирате от глад. Напротив, спортуващият има нужда от едно добро количество калории, за да поддържа работата и възстановяването на тялото си. Важни са източниците на тези калории и комбинирането на различните типове храни. Застъпват се идеи от разделното и здравословното хранене, също така особеностите на храносмилането и различните етапи, през които то преминава. Дори ако се налага силно-ограничителна ниско-въглехидратна диета, веднъж седмично имате предвиден ден, в



който да ядете каквото си поискате. При това той не е желателен, а задължителен.

Би трябвало да спра дотук, защото за начинаещия бодибилдър правилните тренировки, хранене и почивка трябва да са достатъчни, но не мога да съм сигурен, че вие сте начинаещи, а и трябва да следвам структурата на представяния сайт. Следват разделите за хранителни добавки и

Препарати

Хранителните добавки всъщност не се смятат за опасни вещества. Те ви доставят елементи, които така или иначе присъстват във вашето тяло или в храната ви, но в много малки количества. Обикновено това са агенти, подпомагащи транспорта на енергия до клетките, витамини и минерали, протеинови концентрати, които ви спестяват изяждането на около два килограма месо на ден, което е нормата за един активно спортуващ. Някои помагат, когато искате да качите маса, други се използват при отслабване и оформяне. Има различни статии, които със сигурност могат да ви бъдат полезни, ако имате сериозни намерения към своето тяло.

От другата страна на барикадата стоят стероидните препарати, които определено са опасни и освен това са забранени в спортните среди. Когато чуете, че някой е дисквалифициран заради допинг, значи, че е посягал към веществата, които са предмет на този раздел. Моят съвет е да използвате информацията, предоставена тук, само теоретично и ако на всяка цена сте решили да опитате тези вещества, да се консултирате със специалист (при това с медицинско образование), който да ви проведе изследвания, да ви назначи препарати и да следи състоянието ви по време на приема. Това са силни медикаменти, които имат много странични ефекти и налучкванията и експериментите с тях ще ви струват скъпо. Сега, след като сте предупредени, можете да разгледате секцията.

Фитнесът за жени

е най-новият раздел на сайта. Там, освен че дизайнът преминава от синичко в дискретно недразнещо розово, информацията и упражненията са адаптирани към женското тяло, неговите особености и изисквания. Този раздел представлява направо целия сайт, пренаписан наново. Обръща се повече внимание на аеробните тренировки и режимите за контрол на теглото, макар че и за дамите, които искат допълнителна мускулна сила, с която да захранят своята еманципираност, също има достатъчно съвети и програми.

Bodybuilding Team си няма зала. Той си няма и членове и инструктори, поне не във формалния смисъл. Това е една виртуална общност, без форма и без граници. Тук всеки може да бъде член, всеки може да бъде инструктор, всеки може да има ръка с обиколка 60 см и всеки може да има собствено мнение за това как се изпълняват дадени упражнения, или коя диета най-добра. Сблъсъкът на различните физически школи, както и много информация, пропусната в сайта, ще видите във

Форума на Bodybuilding Team

Има бутон, с който може да го достигнете от основната страница, или можете направо да напишете www.bb-team.org/forum и ще се озовете в свободната зона на сайта. Освен най-различни мнения и традиционните форумни скандали и екшън сериали, ще намерите хора, които са готови да помогнат, да ви направят индивидуална програма и хранителен режим. След като сте се запознали с информацията от сайта, лесно ще можете да прецените чие мнение е компетентно и кой се включва в разговора, просто за да не му е скучно. Тъй като отговорите не идват веднага, а и хората се уморяват да повтарят едно и също до безкрай, добра идея е преди да питате, да използвате търсачката, вградена във форума, и да проверите дали в някоя от старите теми вече не е бил дискутиран вашият въпрос. Най-малкото на момента ще можете да прочетете всичко, което се е събрало след седмици обсъждания, а и ще можете да зарадвате модераторите и напредналите потребители (членове на клуба) с конкретни и обмислени въпроси, на които те с удоволствие ще ви отговорят. Можете дори да станете приятели и да се съберете на бира някой ден. Или по-скоро на минерална вода. Ще срещнете най-различни хора, юноши, които не са сигурни какво точно искат да правят и дали наистина го искат, дебеловрати бабанковци, които стават изключително благодушни и разговорливи, когато могат да покажат тясно специализираните си знания, дори и дипломирани специалисти и работещи в областта на физическата култура и спорта. Има хора от България и българи от чужбина, които тук поддържат контакти със сънародниците си. И най-важното – не е скучно.

Разгледахте ли вече сайта? Гасете компютъра. Навън е слънчево (ако не е, не съм виновен аз – синоптиците казаха, че ще е слънчево, когато излезе броят), време е за море, но не е късно да понапомпате малко мускулите и да смъкнете някой и друг излишен килограм. Освен всичко друго е и полезно за здравето.

Иван Дончев

pisma@pcmania.bg

Привет, драги читатели! Училището свърши, кандидат-гимназиалните/студентските изпити минаха, отпуските идват и всички сме готови да посрещнем жегите и да мигрираме в най-скоро време през някой магически портал към Черноморието. Може би сега сега гледате моето име по-долу и се чудите, и си викате: "Искаме си Бойчев! Къде се дяна този безспорен титан на закачливото слово?" Споко, момчета и момичета, Сашо няма да остави своите любими писмописци на самотек. Следващия месец очаквайте неговото грандиозно завръщане. А междувременно аз се постарах да прегледам тазмесечната поща и трябва да ви призная, че беше истинско удоволствие. Винаги има с какво да ни изненадате. :-)

Владимир Тодоров

ВАРКРАФТСКИ ДРЯЗГИ

Здравейте на всички читатели и на вас от PC Mania,

тъй като няма много място, започвам направо. Първо, искам да се обърна към 3DMAN, който си каза 10-те неща, които мрази в WarCraft III. Аз ще направя една малка корекция.

1. Единиците не трупали опит, а само героите – еми, то затова са герои, бе. Ако си забелязал и не всички единици имат магии.

2. Много тъпо управление на единиците: имало възможност за контролиране само на 12 едновременно – ХА, еми то аз не съм виждал в друга ДОБРА стратегия да се управляват по повече.

3. Абсолютно неинтерактивен терен: няма неутрални сгради – абе, приятел, ти от къде си купуваш предметите?

4. Лимит на населението – еми, стандартно, какво искаш? Така са решили хората, така са го направили.

5. Тъпи анимации на разрушените сгради – то май никъде не са хубави.

6. Полигонеста графика, въпреки хубавите текстури (следващия път, когато гледате филмчетата от TFT, гледайте по-внимателно) – то игри на TFT – тъпа работа, мой човек. Според мен TFT са най-тъпите монитори, защото трябва да ги гледаш само фронтално, погледнеш ли го под ъгъл – нищо не се вижда (това си е лично мое мнение).

7. Много ограничен WorldBuilder – все още не съм го разучил напълно, но и от малкото, което съм видял, мога да ти кажа, че въобще не е ограничен. А и не се казва WorldBuilder, а WorldEditor.

8. НЯМАЛО алтернативен начин за добиване на ресурси – че ти в коя стратегия си виждал такъв начин?

9. НЯМА супер оръжия – това да не ти е StarCraft, а действието да не се развива в бъдещето? А и то няма такива оръжия, защото повече се използват магии, помисли малко бе, човек.

10. НЯМА алтернативен начин за атакуване: само фронтално без възможности за засада – това зависи от картата, на някои има, на други – не. А и може да се правят засади!

И аз имам въпрос към тебе, абе ти играл ли си я тая игра някога?

Така, а сега искам да се обърна към списанието. Моля, ако можете напишете нещо за Need For Speed Underground 2. Знам, че ще излезе чак есента, но моля, ако може поне едно малко демо. THANKS. :-)

С уважение:

Христо Христов (HAZAR7A_14)
indzaghi@gbg.bg

Само така, Христо! Да дадем едно рамо на WarCraft III. Не че му трябва, разбира се – не случайно милиони по света играят само на него. ;-) Но не съм съгласен с теб по точка 6 обаче – под TFT 3DMAN има предвид The Frozen Throne, а не плоски монитори. И наистина – към сцените, създадени с енджина, изглеждат петнайсет пъти по-добре от единиците в самата игра. А за демото на NFS Underground 2 – пич, щом излезе, то веднага ще се паркира на дисковете ни – просто все още такова няма.

P.S. Ръкавицата е хвърлена. Очаквам отговор от 3DMAN – да заформим едно спорче на тема "За или против WarCraft III", какво ще кажете? :-)

НАДЕЖДАТА УМИРА ПОСЛЕДНА

Здрасти, как сте пичове!

Как е лятото? Кефите се на слънцето, а, пичове? Но не ви пиша, за да ви хваля или критикувам, макар че и това мога да направя. Целта ми е друга и се нуждая от ВАШАТА помощ, а не от помощта на Гошо, да речем. Няма до увъртам много. Обещавам. Четете ли във форума ви какво става? Казах, че няма да хваля или критикувам, но форумът е СУПЕР! Ако видите една тема за GTA San Andreas, ще разберете, че няколко пича са се навили да я превеждат на български, но само PC версията. И така, молбата ми е следната. Вие, като най-голямото българско геймсписание, да пуснете едно писмо до RockStar Games с молба да изпратят файла с текстовете на играта. Или ако не искат преди да излезе, след премиерата на PS2 версията. Така аз и пичовете във форума ще преведем играта на родния език и ще им изпратим файла обратно с превода. Цялата работа я вършим безплатно, като тегленето от безплатен сървър го правим само заради фенщината ни към прекрасната поредица. Ще питате що просто не го направим като мод? Ами може да не се възпроизведат българските букви и да излезе на маймунски. Второ, искаме имената си в кредитите. :-) И не ми отговаряйте "играта ще е само за PS2", защото и 3, и Вайс Сити уж бяха само за конзоли. И не ме затапвай, Сашо Бойчев.

P.S. Евала на пича, дет изброи 10 причини да не играем WCIII: TFT – той е моят идол!

Фенове:

Макс Пейн, Gandalf the White и Ojito
ttm_lm@mail.bg

Идеята ви е много яка, но дали ще има български език в GTA (или която и да е друга игра), зависи само от продажбите на заглавието в България. Понеже ние сме малко като население, ако не се лъжа, някъде на 88 място от държавите в света, шансът новото GTA да има и български език е почти нулев. Нещата зависят единствено от това колко легални бройки могат да се продадат на дадения език. Наистина, за момента идеята за мод изглежда доста по-реална. Успех!

P.S. Играта няма да е само за PS2, поне така се надяваме. ;)

НОВИЯТ ДЕБЕЛЯНОВ

Аз бях надъхан, ала слаб, и скачах все на новобранци:
по гробища, край гейт чат-пат ограбвах пръстени и ланци.
Ала веднъж (какъв карък!) попаднах на сериозен мъж
и той ми рече "Цъка-цък, какъв си жалък, я задръж
в главата си едно игнорче и после пак, и пойзън лек,
видя ли малко жалко порче!"
Това се казваше човек – за три секунди ме капична!
И хукнах кротко да се вдигна по процедурата типична.
Съдбата сякаш ми намигна:
Реших тогаз – такъв ще съм, ще го настигна тоя тип,
ще цикля без храна и сън, ще празня джоба си пробит,
но рано или късно те, те всички, всички ще ме видят!
И всички страх ще ги тресе!!
Пък нека после ме обиждат!!!
Така си мислех, но уви, на следващия ден момиче
играта със замах изтри и филм качи си романтичен

За PC Мания от един тъжен DIABLO II фен.

Никола Кучуков
nikopk@abv.bg

Ники, погледни от добрата страна на нещата – ако въпросното момиче е някоя готина мадама, що не вземеш да гледаш филма заедно с нея? Току-виж между вас може се "разтресе" една романтична връзка... стига, естествено, да не става въпрос за малката сополива сестричка. ;-)

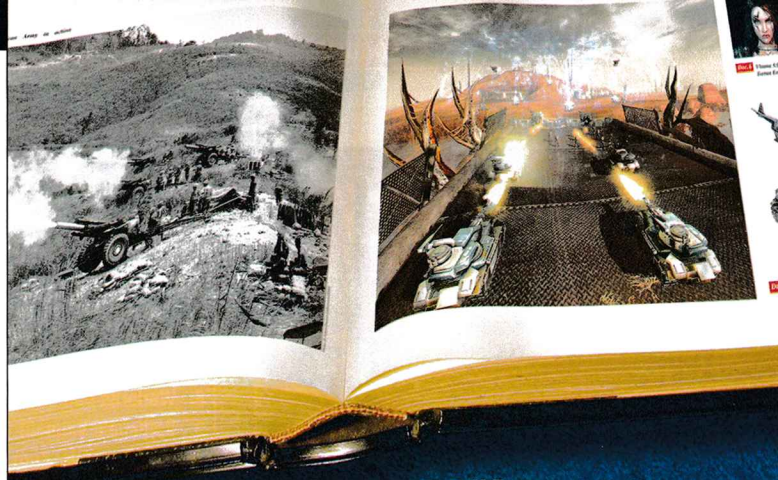
НИЩО НОВО ПОД ГЕЙМЪРСКОТО СЛЪНЦЕ

Здравейте, PC-маниаци,

големият шеф на Нинтендо е прав. Компютърните игри спряха да се развиват. На практика след излизането на DN3D /Duke Nukem 3D/ и Епохата на империите /II част/, игрите започнаха да се повтарят. Позволете да припомня, че DN3D беше, ако не първата, то поне една от първите игри, които позволяваха гейминг в световната мрежа и от България можеше да убиеш противник в Австралия. Играта "Ответен удар" не внася нищо ново на фронта на аркадните игри (само графиката е по-назъбена, респективно по-гадна). Освен това този тип игри имат за първообрази заглавия като Darkside на Майкъл Вулис от 1988 г. Изводът е, че единственото, което се променя в игрите, е графиката. Тя става все по-тежка (което обяснява изисквания от сорта на CPU 5 GHz, RAM 1 GB, GeForce nVidia 2 GB и т.н.) и грозна. Ръцете на героя са прекалено назъбени и ъгловати. За справка – в "Обреченост" ръцете на героя са като рисувани от Да Винчи. Освен това е факт, че единствено игрите са толкова лакоми за ресурс. За сведение – CPU 750 MHz RAM 64MB са достатъчни, за да може Windows XP да бъде инсталиран без да се орязва от него каквото и да било. В този ред на мисли разбирам тези, които правят сегашните игри, но се питам защо другите ги купуват? С надежда да отговорите на това писмо по достоен за играчи начин, ви пожелавам да продължите в същия дух.

Станислав Гочев
pravidobro@abv.bg

Трябва да призная, че много ме кефи как превеждаш имената на игрите на български. Почти ме накара да се замисля за секунда к'ва е тая "Обреченост". Но иначе си прав – уви, игрите стават все по-тежки, по-красиви и за съжаление – по-еднообразни. Да не говорим, че повечето не щат дори и да тръгнат на карта, по-слаба от GeForce 4, която не притежаваща доволно висок pixel shader (Thief: Deadly Shadows и Deus Ex 2 например). Просто няма кой да експериментира – разработчиците вървят по утъпкани пътеки и залагат на вече утвърдени модели. След време може би нещата ще се променят, кой знае... Всеки обаче, който изпитва носталгия към досовските игри, нека си свали DOSbox от http://dosbox.sourceforge.net/ – програма, емулираща добрия стар DOS в среда на Windows и поддържаща почти всички стари култови игри.



"Атакувай противника, когато е неподготвен, появи се там, където не те очакват."

Сън Дзу - "Изкуството на войната"

www.groundcontrol2.com

"Ground Control II може да се окаже стратегията на годината" PC Zone

"С нетърпение очакваме пълната версия на този невероятна игра" PC Gamer

За да оцелееш утре, трябва да промениш стратегията си днес...

Включете се в уникалния турнир по Ground Control II!

На 12 септември (неделя) ще имате възможността да покажете своите майсторски умения в невероятен сблъсък.

★ Първа награда: незабравим уикенд в Малмьо, Швеция и среща със създателите на играта.

★ Награди за второ и трето място: hi-end дънни платки EPoX с чипсет nVidia.

★ Много допълнителни и поощрителни награди.

Всеки закупил играта Ground Control II ще получи 30 безплатни часа за тренировка и усъвършенстване в избрани компютърни клубове в страната.

Подробна информация за записване и участие можете да получите на уеб адрес

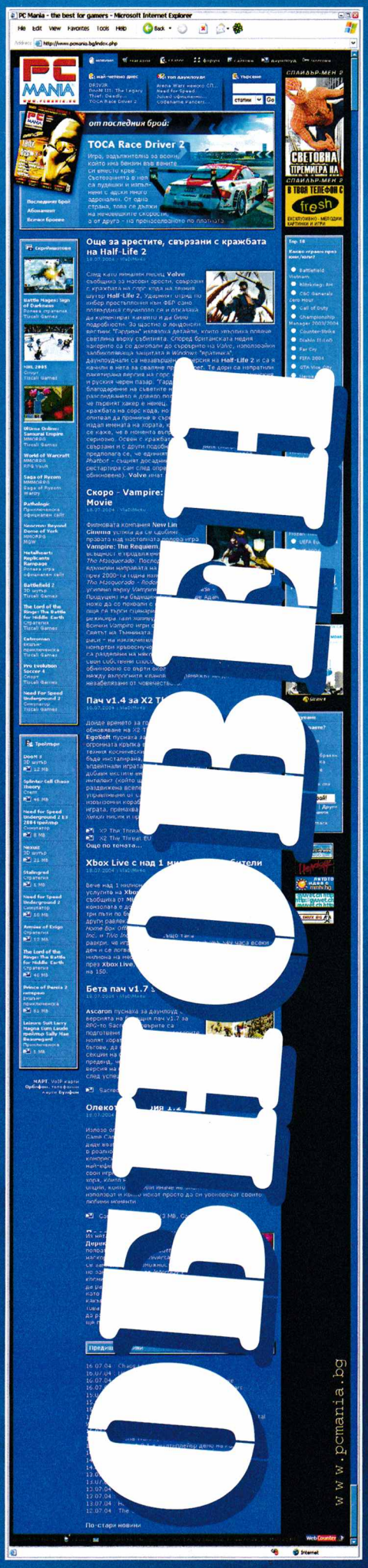
www.pulsar.bg

или в магазините на Пулсар.

ЗАЖЕЛЕЖКА: В ТУРНИРА МОГАТ ДА УЧАСТВАТ САМО ЛИЦА НАД 12-ГОДИШНА ВЪЗРАСТ.

PC CD-ROM ПУЛСАР POWERED BY gamespy MASSIVE SIERRA

© 2004 Massive Entertainment®. All rights reserved. Massive Entertainment® and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB. Ground Control® is a registered trademark of Massive Entertainment AB. Published by Vivendi Universal Games International. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. GameSpy and the 'Powered by GameSpy' design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. NVIDIA®. The way it's meant to be played™.



PC MANIA TOP 10

Какво играем през юли?

1.	WarCraft III: Frozen Throne	16.99 % (539)
2.	UEFA Euro 2004	11.73 % (372)
3.	SC: Brood War	7.53 % (239)
4.	Diablo II: LoD	7.12 % (226)
5.	Counter-Strike	6.05 % (192)
6.	SW: Knights of the Old Republic	4.45 % (141)
7.	Sacred	4.22 % (134)
8.	Warlords Battlecry III	3.91 % (124)
9.	Battlefield Vietnam	3.50 % (111)
10.	C&C Generals: Zero Hour	3.22 % (102)

АНКЕТА

Защо играете?

За да се забавлявам	83.15 % (883)
За да не спя	8.95 % (95)
За да забравям за махмурлука	6.50 % (69)
Защото е модерно	1.41 % (15)

PC Mania Top 10

В сравнение с миналия месец челната тройка в настоящата класация е абсолютно непроменена. Какво ви става бе, хора? Какъв е този застой? Я разклатете малко чарта! Да не би случайно летните жеги да са ви разкиснали до такава степен, че ви мързи дори да сложите диск с друга игра в CD-то си? Или пък може би това се дължи на факта, че летният сезон е доста постен по отношение на нови и интересни заглавия? Вие ще кажете.

Неоспоримият лидер за пореден път е WarCraft III: The Frozen Throne. Очевидно игрицата няма намерение скоро да изпадне от десетката. Можем да се обзаложим, че тя ще остане там още мно-о-о-го дълго време, противно на недоволството на някои хора. Второто място пък отново се пада на UEFA Euro 2004. Европейското все още държи влага на повечето геймъри, които вероятно с кеф пълнят вратите на Дания и Швеция за това, че ни биха шута от групата. "Българи, юнаци!" Ех, третото място пак се пада на вече брадясалия, беззъбия и оплешивял Старчо Крафтчов – продължават да се намират хора, които не предават току-така античните произведения и отказват упорито да приемат логичната еволюция и да преминат изцяло към WarCraft III, изчаквайки търпеливо в някой тъмен ъгъл закономерната поява на StarCraft II.

Съвсем логично две същински класики успяха да дръпнат напред. Четвърто и пето място за месец юли принадлежат съответно на Diablo II: Lord of Destruction и Counter-Strike. Тези двечките са също стари гостенки на TOP 10, като през последните няколко месеца постоянно шарят нагоре и надолу из чарта, но се държат мъжки и все още не изпадат от него.

На пето и шесто място са се подредили две същински RPG хитчета – Star Wars: Knights of the Old Republic и Sacred. Те доказаха, че могат да мерят мускули едновременно и с най-игрите шутъри и стратегии, и с титана Diablo II. И вече за пореден месец си седят в центъра на събитията, макар и с две места по-ниско от преди. Ако все още има хора сред вас, които не са изпробвали тези две игри, ето какво ще ви кажа – в голяма грешка сте, пичове – намерете си ги и ги разцъкайте, няма да съжалявате.

С цели 124 гласа на седма позиция се е разположила удобно и изненадата за този месец – чисто новичкият Warlords Battlecry III. Защо? Елементарно – поразяващо разнообразие от раси, единици и магии, предизвикателен изкуствен интелект, мощна сингълплейър кампания и възможност за десетки преигравания. Какво повече мога да ви кажа?

За резил Battlefield Vietnam е отново почти на дъното на класацията, следван стриктно от Command & Conquer Generals: Zero Hour, който със сетни усилия едва-едва успя да закачи десетото място.

Защо играете?

Попитахме ви каква е причината да прекарвате свободното си време пред компютъра или конзолата. Резултатите от тази анкета могат само да ме радват. Очевидно гейменето не е загубило своя чар за почти нито един от вас – над 83 процента от гласувалите играят, просто за да се забавляват. Други 8, защото явно не искат да проспиват младостта си, а много малка част – за да се опитат да забравят за вчерашния тежък запой и за това как са повръщали в балкона на съседа, а после са се опитвали да убедят дежурния, че виновна за всичко е бабата на инвалидния стол от по-горния етаж. Едва петнадесет души са на мнение, че да играеш е модерно. Слава Богу, че само толкова. Иначе не знам що за геймърско общество щяхме да бъдем.

Толкова за този месец. Знаете къде да отидете, за да бъдете максимално информирани през следващите няколко седмици. На www.pcmania.bg, разбира се! Там ще ви очаква и нова класация, и нова анкета. Така че хвърляйте честичко по едно око на въпросния сайт, а когато можете – и по две. До нови срещи!

Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА
НОВАТА ЛИНИЯ
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 8/2004 CD #1

ИГРИ

Kreed - 3D Action
D-Day - RTS
Transport Giant - Tycoon
Stoneage Foolympics - Arcade

ЦЕЛИ ИГРИ

Worm Wars IV - Action
Machines of Destruction - Action
Mad Bomber - Arcade
CloudPhobia - Action
Maniac Mansion Deluxe (на български!) - Quest

ЕКСТРИ

Midnight Nowhere пач 1 (за българската версия)

ПРОГРАМИ

Download Accelerator Plus 7.2 - Безплатен даунлоуд мениджър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Easy Message 2.3.663 - Чат клиент, съвместим и ICQ, AIM, MSN и Yahoo Messenger. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
All-in-One Secretmaker 3.9.4 - Предпазва от спам и реклами, а също така изтрива history-то. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Fresh Download 7.05 - Още един даунлоуд мениджър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Winamp 5.03c - MP3 плейър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware
Nero Burning ROM 6.3.1.17 - Нова версия на най-популярната програма за запис на CD и DVD
ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware
AntiVir Personal Edition 6.26 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware/Shareware)
Opera 7.52 - Интернет браузър
ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware/Shareware)
Български класици - Електронна библиотека, включваща над 2000 заглавия от 23 български автори.
ОС: Windows (all). Лиценз: Demo (позволява 1 безплатно стартиране)

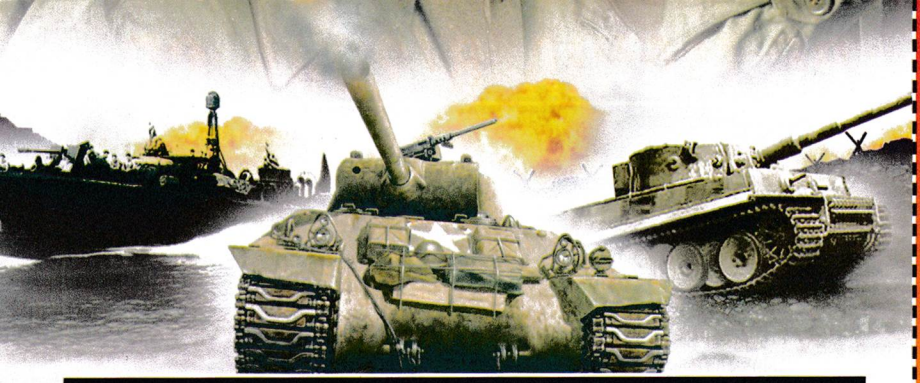
GRAMIS
компютърни игри на български

Неговите войници бродят из Северните земи, опожарявайки села и избивайки наред. Дълбоко от земята са изскочили невиждани досега чудовища. Изглежда всичко е изгубено. Но не съвсем...

Надеждата не умряла. Шест героя ще се изправят срещу него. Шестима избраници, потомци на Титаните. С помощта на един от тях ще трябва да се преборите със слугите на Владетеля и да избавите Дървозем.

Печелившите от предишния брой:

1. Андриан Николов - Ст. Загора
2. Христо Ненов - Плиска
3. Емо Стоянов - Бургас
4. Александър Тотев - Пазарджик
5. Христо Христов - София
6. Борис Евг. Селимински - Пловдив
7. Светослав Шилев - София
8. Александър Алипиев - Русе
9. Робърт Димитров - София
10. Велислав Войков - Русе



PCMANIA8/2004CD#2

ИГРИ

Soldiers: Heroes of World War II - RTS
Codename: Panzers - RTS

ТРЕЙЛЪРИ

Adventures Of Sherlock Holmes - The Silver Earring
Xpand Rally
Van Helsing
You Are Empty

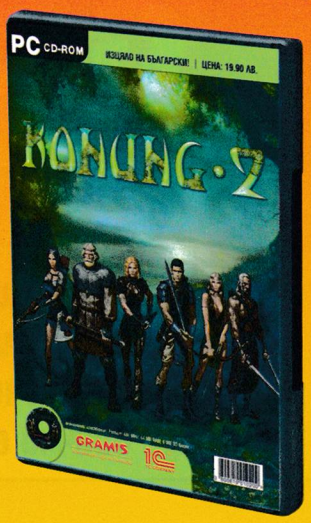
ПРОГРАМИ (Best Free Soft 07/2004)

DVD Identifier 3.4
Inno Setup 4.2.5
Magical Glass 1.0.1.6
Reg Organizer 2.2
TextPad 4.73
Total Media Player 3.0

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Konung 2! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MIDNIGHT NOWHERE, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HI-RED TEAM



Първото изречение на играта ..... е:
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): .....
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
.....
.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с GRAMIS

Ела в клуб Инферно!

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (76) АВГУСТ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Aliens vs Predator	19,95 лв
Alien vs. Predator 2	24,00 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	39,95 лв
Armed and Dangerous	77,00 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
Battlefeld 1942 Deluxe	99,50 лв
Battlefeld 1942: Secret Weapons of WWII	44,00 лв
Battlefield: Vietnam	69,95 лв
Blitzkrieg: Burning Horizon	44,00 лв
Breed	69.95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Generals: Zero Hour	39,95 лв
C&C Red Alert Classic	9,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	29,95 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Call of Duty	77,00 лв
Civilization III	29,95 лв
Civilization III + Play The World	69,95 лв
Colin McRae Rally 03	29,95 лв
29.95Colin McRae Rally 04	69,95 лв
Comanche 4	19,95 лв
Contract J.A.C.K.	59,95 лв
Cossacs: Back to war	29.95 лв
Counter-Strike: Condition Zero	77,00 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	19,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	44,00 лв
Delta Force: Black Hawk Down: Team Sabre	39,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
Disney's Dinosaur	19.95 лв
Disney's Donald Duck Quack Attack	19.95 лв
Disney's Extremely Goofy Skateboarding	19.95 лв
Disney's Jungle Book	19.95 лв
Disney's Tarzan	19.95 лв
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв
Enclave	29,95 лв
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2003	24,00 лв
FIFA 2004	34,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
НОВО **Ground Control II: Operation Exodus**	**69,95 лв**
GTA Vice City	77,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter: Quiddich World Cup	49,95 лв
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
IGI 2	69.95 лв
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
IndyCar Series	69,95 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	24,00 лв
НОВО **Joint Operations: Typhoon Rising**	**69,95 лв**
Jurassic Park: Operation Genesis	19,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
Line of Sight: Vietnam	29,95 лв
Mace Griffin Bounty Hunter	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	44,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault DELUXE	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault WarChest	99.50 лв
Metal Gear Solid 2 Substance	59,95 лв
Morrowind	77.00 лв
NASCAR 2003	49,95 лв
NWN: Hordes of the Underdark	44,00 лв
NFS 4: Road Challenge	19,95 лв
NFS 5: Porsche 2000	29,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	29,95 лв
NFS 7: Underground	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	19,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	39,95 лв
Prisoner of War	59,95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
RC Cars	19,90 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Shrek 2 Activity Center	29,95 лв
НОВО **Shrek 2 The Game**	**69,95 лв**
Silent Hill 3	59,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Sim City 4 Deluxe	77,00 лв
SimCity 4: Rush Hour	49,95 лв
НОВО **Soliders: Heroes of WWII**	**69,95 лв**
НОВО **Spider-Man2: The Game**	**77,00 лв**
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	77,00 лв
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: Jedi Academy	77,00 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Knights of the Old Republic	77,00 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Sudden Strike	24,00 лв
SWAT 3: Elite Edition	19,95 лв
The Hobbit	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Return of the King	29,95 лв
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	19,95 лв
The Lord of the Rings: War of the Ring	69,95 лв
The Thing	24,00 лв
The Sims: Double Deluxe (Съдържа: The Sims™, The Simsc™ Livin' It Up, The Sims™ House Party, The Sims™ Creator	59,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims Deluxe	39,95 лв
The Sims: Makin' Magic	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
The Sims: Tripple Deluxe	59,95 лв
TOCA Race Driver	29,95 лв
TOCA Race Driver 2	69,95 лв
True Crime: Streets of L.A.	77,00 лв
UEFA Euro 2004	69,95 лв
Unreal 2	44,00 лв
Unreal Tournament 2003	54,00 лв
Unreal Tournament 2004	77,00 лв
Vietcong: Fist Alpha	59,95 лв
WarCraft III	69,95 лв
WarCraft III The Frozen Throne	59,95 лв
World Championship Snooker 2003	29,95 лв
World Championship Snooker 2004	69,95 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

Empire Earth	**39,95 лв**
Келтски Крале	**15,00 лв**
Картаген	**29,95 лв**
Schizm	**39,95 лв**
Цар	**9,95 лв**
Heroes IV	**19,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**19,95 лв**

UEFA EURO 2004

Чуйте звука на фанфарите. Поемете по тежкия път към финалите на един от най-силните световни турнири по футбол – Европейското първенство, което тази година ще се състои в Португалия. 51 държави ще трябва да се преборят с квалификациите, баражите и финалите за скъпия трофей.
А ако желаете можете да си устроите приятелски мач, в които да се подготвите за голямото събитие.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Номер едно екшън игра за всички времена се завръща с продължението Condition Zero. Не изискващ оригинална версия на Counter Strike любимия на всички шутър вече предлага и дългоочаквания режим на самостоятелна игра. Това е едно чудесно предложение за тези, които не се чувстват готови за битките в мрежата и искат да натрупат малко допълнителен опит.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **77,00 лв.**

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Годината е 2741. Демокрацията и свободата в Северния Звезден Съюз са нарушени от жадната за война Теранска Империя. Военните действия навлизат в нова фаза с кацането на първите теранци на последната планета на Съюза – Утринна Звезда Едно. Задава се нов брутален и смъртоносен наземен сблъсък. Със забележителна графика и уникални мултиплейър режими от вас ще се изисква да покажете най-добрата стратегия и тактика в този сблъсък на враждуващи светове.

69,95 лв. С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

SHREK THE GAME

Включете се в това диво приключение заедно с Шрек и неговата банда. Ще посетите много от местата от самия филм плюс още много други уникални местности където Шрек, Магаренцето, Принцеса Фиона и дори Червената Шапчица ще се борят със зли чудовища, ще решават загадки и ще покоряват опасни и вълнуващи мисии пресъздадени с много хумор и смях. А с уникалния мултиплейър ще може още трима ваши приятели да се включат в играта без да я прекъсвате.

69,95 лв.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

Индонезия. Близкото бъдеще. Обединените Сили стъпват в страна, на ръба на разрушението. Местните партизани са получили достъп до секретни оръжия за масово унищожаване, армията се е разцепила на враждуващи фракции. Цялото напрежение и омраза се стоварва върху мирното население. В ролята ви на пехотинец от елитен отряд ще трябва да летите с хеликоптери, да управлявате моторници, и да карате бързи транспортьори с една единствена цел – да неутрализирате Индонезийските сепаратисти в това мултиплейър изживяване от трето поколение.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **69,95 лв.**

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

Свръх реализъм по време на Втората световна война в Европа ще ви покаже новия хибрид между 3D стратегия и шутър. Soldiers: Heroes of World War II ще постави войната във вашите ръце. Управлявайте най-елитните Британски Американски, Съветски или Германски войски. 30 уникални мисии в различни местности, 105 превозни средства с реалните им възможности като скорост, въоръжение и броня, напълно разрушима околна среда, мултиплейър режими и над 100 анимирани войника за управляване и сражаване.

69,95 лв.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Поемете ролята на грубия детектив от Елитното звено на полицията в Лос Анджелис – Ник Канг, който с брутталната си репутация и смъртоносни умения си е извоювал задачата да неутрализира Китайските триади и Руската мафия, които са превърнали града във военна зона. В мултиплейър режимите ще можете да играете с още трима ваши приятели или непознати в уличните състезания или в лов на криминални типове както от страната на полицията така и от страна на престъпния свят. А уникалната музика придава на този екшън една неповторима атмосфера.

77,00 лв.

SPIDER-MAN 2: THE GAME

Базирана на дългоочаквания от всички игрален филм, играта Spider-Man 2: The Game ще ви провеси от високите сгради в ролята на известния хвърляч на мрежи. Дали ще успеете да предпазите Манхатън от злия Доктор Октопус и неговите подчинени? Това ще разберете само вие.

77,00 лв.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

В играта Хари Потър и затворника от Азкабан, която излиза на бял свят паралелно и с едноименния филм, ще трябва да разгадаете мистерията около Сириус Блек – наскоро избягал затворник от Азкабан. Този път ще можете да управлявате и Рон и Хермаяни, които заедно с Хари се впускат в опасни приключени с неочакван край. Срещнете се със Дименторите – страшните създания, пазители на Азкабан.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **49,95 лв.**

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

Един страхотен експанжън към играта Blizkrieg ни предлагат производителите от Nival Interctive. Операция "Север" предлага две отделни кампании всяка с по 10 нови мисии. Първата е посветена на действията на група армии "Север" от немския вермахт, които щурмуват Ленинград откъм Източна Прусия през Прибалтика. Втората кампания е самоотвержената руска защита на града и контраатаката на Червената Армия.

44,00 лв.

BREED

С възможност за избор на гледна точка от първо или трето лице Breed ви пренася в света на научната фантастика с много пространство за изследване, много оръжия и превозни средства за използване и възможност за игра както на Земята така и в космоса. Вашата цел е една единствена: да спрете инвазията на Breed и да предотвратите унищожаването на човешката раса.

69,95 лв.

TOCA RACE DRIVER 2

За любителите на бързите скорости идва една от най-пълните игри за света на автомобилните състезания. Повече от 30 световни шампионата ще донесат наслада на тези, в чиито вени тече бензин. Висока детайлизация, зашеметяващи ефекти, история позната ви само от сериите на "Reality TV" – TOCA Race Driver 2 наистина ще бъде една добра покупка.

69,95 лв.

WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62,факс:954 92 78; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ – ет.3; НДК – базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД – ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; World of music – бул."Патриарх Евтимий" – до Турското посолство, Мюзик Фешън – пл. Славейков 1,тел.(02) 986 68 58,Магазин Office Express – бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет; Технополис
[ВАРНА] Компютър Офис, ул. Странджа No 22 8х.1 ет. 1,тел.(052) 63 69 65,62 69 65 **[ПЛОВДИВ]** Трансфер Груп – ул.Антим I–ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; Империя – ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813 **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** Плевен Стайл – тел. (064) 800 533 **[МОНТАНА]** Енигма Дизайн – ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
[ПАЗАРДЖИК] Светослав Ковачев – В сградата на Драматичен Театър,0888905598 **[Магазини ГЕРМАНОС]** в цялата страна; **[Магазини МЕТРО]** в цялата страна

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL GAMES (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), ATARI, ELECTRONIC ARTS, CODEMASTERS, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS, CDV, DISNEY INTERACTIVE

за всички предплатени карти

при нас получавате повече

София, бул. "Янко Сакъзов" 56, вход "В"
тел/факс: (02) 9444570, 9431879, 8465063
web: www.mart.bg, e-mail: office@mart.bg

MART®